

HINTA 27 MK

ESIMAKUA: ELITE II ★ STARDUST ★ RETURN TO ZORK

PC

AMIGA

C64, ST

CD-ROM

PELIT

7/93

SELÄNNE,
KURRI JA
KUMPPANIT

NHL Hockey

AD&D: DARK SUN
Uusi uljas maailma

VOITA
CD-I

ODOTETUT JATKOT

Privateer
Wing Commander Academy

Flight Simulator 5

ILMAAN!

JURASSIC PARK

VALTAVA PELIPLÄJÄYS AMIGALLE

Ishar 2 ● One Step Beyond ● Blob ● Qwak
● Blastar ● Overdrive ● Soccer Kid ● jne. jne.

PC:LL

Gateway 2 ● Stronghold ● Pirates Gold ●
Railroad Tycoon Deluxe ● Simon The Sorcerer ●
Dracula ● jne. jne.



6 414886 093546
609354-93-07

PELIT

★ 7/93 ★

TOIMITUS

Päätoimittaja Tuija Linden

Toimittussihtööri Sari Alho

Toimittaja Niko Nirvi

Taitto ja piirroks Wallu

Avustajat

Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylähti,

Mika Nirvi, Tapio Salminen, T.J. Talasmaa,

JTurunen, Kimmo Veijalainen

Pelit-BBS (90) 120 5757, 24 t/vrk

TOIMITUKSEN OSOITE

Pelit

PL 64

00381 Helsinki

puh. (90) 120 5911

fax. (90) 120 5799

ILMOITUKSET

Pelit/Ilmoitusosasto

PL 64

00381 Helsinki

puh. (90) 120 5911

Myyntipäällikkö: Helena Räikkönen

Ilmoitussihtööri: Sirkka Pulkkinen

Myyntijohtaja: Esa Sairio

VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI

Mikäli hyväksytty ilmoitus ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poistamisesta tai julkaisemisesta sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitusta julkaisuvaikeuksista lukien.

ASIAKASPALVELU

Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu

PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset (90) 120 670

Kirjatilaukset (90) 120 671

Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544

(automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuitista)

Muut asiat (90) 120 670 (osoitehenmuutokset ym.) Osoitehenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT

12 kk säästötilaus 198 markkaa

12 kk määräaikaistilaus 208 markkaa

Säästötilaus jatkuu ilman eri vuodistusta kunnes

tilaaja irtisanoa tilauksensa tai muuttaa sen

määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa

kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan,

joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen

määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien

asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa su-

oramarkkinointitarkoituksiin.

Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko,

tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset

yms.) varauksin.

Lehtiemme tilaajat ovat Sanoma Yhtymän

asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana

edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli et-

te halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta

asiakaspalvelumme, jolloin poistamme

tilaustietonne tilauspalveluiden täytyttyä.

KUSTANTAJA

Helsinki Media

Erikoislehdet Oy,

Korsettintie 8, 00380 Helsinki

puh. (90) 120 5911

Toimitusjohtaja: Eero Sauri

Markkinointijohtaja: Hannu Ryyttä

LEHDENMYNTI

Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela

Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivala

Lehti julkaisee sitoumuksella teksti- ja

kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei

vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia

ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen

luvalla.

Painopaikka aino Vantaa 1993

ISSN 1235-1199

Toinen vuosikerta.

Arvostelut

Privateer.....16

Kaj Laaksonen, Nnirvi, Tapio Salminen. Originin odotettu lunasti odotukset. Ainakin melkein.

Wing Commander Academy.....18

Nnirvi. Keskenäisen ja innoton ammuskelu Originilta.

Return to Zork.....19

Jyrki J.J. Kasvi. Esimulgasussa Infocomin CD-ROM-seikkailu.

Jurassic Park.....20

Nnirvi. Oceanin lisenssipeli, joka jopa onnistui.

Stronghold.....22

Nnirvi. SSI:n strategia, jonka erinomainen peli-idea on onnistuttu tuomaan: mikään ei oikein toimi.

Ishar 2.....24

Kimmo Veijalainen. Perinteinen, mutta kiinnostava roolipeli Silmarikselta.

Global Gladiators.....25

JTurunen. Virginin perustasohypely.

NHL Hockey.....26

Kaj Laaksonen. EOA hemmottelee lätkäfaneja erinomaisella jääkiekkopelillään.

One Step Beyond.....28

JTurunen. Oceanin siisti ja simpeli puzzle.

Overdrive.....28

JTurunen. Hyväntuntuinen ajopeli Team 17:ltä, lisää vaihtelua kaivataan.

Alfred Chicken.....29

Sari Alho. Hauska ja kaunis perustasohypely, joka toistaa itseään hieman liikaa. Oceanilta.



Teemu Selänne on näyttänyt taitonsa maailman jääkiekkokaukoissa. Nyt voit kokeilla pystytkö täyttämään Teemun paikan NHL Hockeyssa. Siv. 26.

Flight Simulator 5.....30

Kaj Laaksonen, Lasse Hero. Odotettu Microsoftin simulaattori, jonka anti on pienempi kuin luulisi.

Mig-29 1.0.....32

Nnirvi. Spectrum Holobyten korkealaatuinen lentosimu. Vaa-tii Falconin pohjakseen

Strike Commander: Tactical Operations.....33

Tapio Salminen. Liian vaikea lisälevyke Originilta.

SEAL Team.....34

Nnirvi. Electronic Artsin kuulotava sotilasimulaattori.

Warlords II.....36

Kaj Laaksonen. SSG:n erinomainen kevyt sotastrategia.

Dracula.....37

Tuija Linden. Psygnosiksen strateginen ampumapeli, joka pitää tiukasti otteessaan.

Qwak.....38

JTurunen. Liian helppo taso-hypely, mutta halpapeliksi erinomainen. Team 17.

Blob.....38

JTurunen. Coren tasohypely, jossa tarvitaan taitoa.

Blastar.....39

JTurunen. Coren shoot'em up, jossa on mitättömät ääniefektit.

AD&D: Dark Sun.....40

Ossi Mäntylähti. Sujuva roolipeli, joka ylsi lähelle huippua. SSI:ltä.

Gateway 2

- Homeworld.....42

Ossi Mäntylähti. Legendin laadukas tekstiseikkailu.

V For Victory:

Gold-Juno-Sword.....43

TJ Talasmaa. Laadukasta strategiodien huippua Three-Sixty-Pacificiltä.

Railroad Tycoon Deluxe..44

Kaj Laaksonen. Uusi versio, joka olisi paremmin toiminut lisälevykkeinä. MicroProselta.

Pirates Gold.....44

Kaj Laaksonen. MicroProsen merirosvoseikkailu kohennettu-na.

Ajan hermolla

Uutiset8

Esimakua Elite II:sta, Stardustista ja Elfmaniasta. CD-laitteet tulivat. Messujuorut.

Kilpailut76

Upeana pääpalkintona CD-I! Haluatko voittaa myös aidon Wallun? Vastaukset Riftwar-sagaan ja Larryyn.

VOITTA CD-I

Ratkaisut

Shadow of the Comet.....54

Juha Mäkinen. Nyt se selviää.

The Lost Files of Sherlock Holmes56

Jaakko Tapio Konttinen. Sherlockin tutkimukset jatkuvat.

Ultima Underworld – Labyrinth of Worlds58

Sir Kheddar. Loput kartat auttavat pelastamaan maailman.

Mukana myös

Nnirvi61

Niko höpää multimedialta.

Pelin Henki62

Wexteen. Pelataanko työpaikoilla todella? Suomalaisia sarjakuvahuippuja.

Posti64

Konesota puhuttaa, samoin Amigan tilanne Suomessa.

Max & Moritz68

Max kertoo vinkkejä Ultima V:een ja VII:aan ja Day of the Tentacleen. Moritzilla nippu pikkuvinkkejä.

PelitSeis?72

Uudella PelitSoi-palstalla ovat lukijoiden lähettämät vastaukset.

Kyöpelit76

Mitäs tämä nyt sitten on? Sarjakuva käy sarjakuvan kimppuun.

Tulossa79

Ensi lehden uutuuudet, mikäli pelitalot nyt viitsivät jotain julkaista.

English Summary79

Have you all decided not to miss Christmas this year?

Tuija Lindén
päätoimittaja



Paha mörkö

Olen viime aikoina törmännyt usein tilanteeseen, jossa ihmiset, jotka eivät pelaa kuin korkeintaan Afrikan tähteä ja pasianssia, kyselevät kauhuissaan, miten tietokoneella pelaaminen vaikuttaa heidän lapsiinsa. Uskaltavatko he nyt missään tapauksessa ostaa minkäänlaista pelaamiseen soveltuvaa laitetta kotiinsa? Pelaaminen on jostain syystä paha mörkö.

Koen itseni nykyisin pelaamisen esitaistelijana, joka suu vaahdossa joutuu selittämään, ettei pelaamisesta ole sen enempää haittaa kuin mistään muustakaan harrastuksesta. Mikään kamala sairaus ei yhtäkkiä iske, kaverit eivät samantien kaikkoo eikä kuntokaan ihan heti laske. Kaikki nämä asiat kuitenkin ilmiselvästi huolestuttavat vanhempia.

Pelaaminen myös koetaan pelkäksi lasten touhuksi, aikuiset eivät kehtaa myöntää pelaavansa. Pelaaminen on häpeällistä. Silti olen aivan varma siitä, että Windowsissa kuin Windowsissa pyörii silloin tällöin ainakin Solitaire. (Mikä kylläkin on haus Kempaa korttipakalla.)

Pelaaminen on kuitenkin kausiluontoista. Pimeinä syysiltoina ja hiljaisina öinä, kun kaikki muut nukkuvat on upeaa uppoutua hyvään peliin kaikessa rauhassa, kun taas kesällä pelaaminen jää pihan grillijuhlien ja matkustamisen varjoon. Sama juttu on lasten kohdalla. Hyvä peli intouttaa pelaamaan intensiivisesti, mutta kaverit ja luonnollinen liikunnan tarve pakottaa pois ruudun äärestä. Joystickiin tartutaan taas sitten, kun ei ole muuta tekemistä.

Pelaajienkin joukossa on tietenkin poikkeuksia, mutta niin on joka harrastuksessa: ei jokainen, joka kerran käy kuntosalilla halua tehdä itsestään Arniin kopiota. Ja sitten on niitä, jotka pelaavat työkseen.

Mutta meitä on Suomenmaassa suhteellisen harvassa.

Tuija

Tämän syksyn kovin sana on Jurassic Park, joka jakaa katsojat kahteen toiseen lykkää, toiset ei. Pelin, leikin ja kirjan arvostelu sivulla 20.



© 1993 Universal and Amblin.

Kauan odotettu erikoisefekti nyt omalla kuvaruudulla: Jurassic Parkin raptori. Sivun 20.



Seven Cities of Gold45

Kaj Laaksonen. Tutkimusmatkailijan 64-nostalgiata Electronic Artsilta.

Simon The Sorcerer46

Tuija Lindén. Hauskaa vaikka hampaat irvessä, päätti Adventuresoft.

Soccer Kid48

JTurunen. Krisaliksien yllätyksetön tasohyppely.

Lyhyesti50

Paljon updateja. Mukana myös CD-ROM ja CD32.



Simon The Sorcerer törmää maailmaa pelastaessaan nukkuvaan jättiläiseen. Adventuresoftin uusi seikkailu sivulla 46.

Com tekniikka

Miltä kuulostaa,
kun zombi kompastuu,
tsetsekärpänen pissaa,
heppu lentää, mutta kipsi jää.
Äänikortti tietää!

SoundPower 2.0

- Sound Power 2.0 on edullinen, mutta laadukas PC:n perusäänikortti. Voit käyttää sitä erinomaisesti pelien ja äänikorttia vaativien sovellusten kanssa.

11 ääninen FM-synteesi

- 11 ääninen FM-synteesi takaa realistisen kuuloiset instrumentit ja äänet

Yhteensopivuus

- Täysi yhteensopivuus AdLib- ja Sound Blaster-äänikorttien kanssa takaavat laajan ohjelmistollisen tuen.

Äänien toisto

- 8-bittisen DAC:n avulla saat todella realistisen kuuluisia ääniä 4 KHz aina 44.1 KHz tallennettuina.

Äänien tallennus

- Tallenna ääniä tai musiikkia tietokoneellesi. Voit tallentaa 4 KHz–15 KHz tarkkuudella.

Peliportti

- Kortissa laadukas peliportti.



Midi-liitäntä

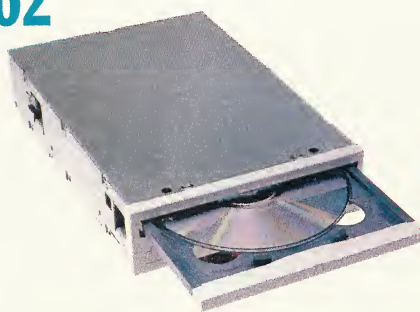
- Tarvitset vain kaapelin, jonka jälkeen voit liittää SoundPower 2.0-äänikorttiin koskettimiston tai minkä muun tahansa Midi-laitteen.

695,-

Panasonic Lasermate 562

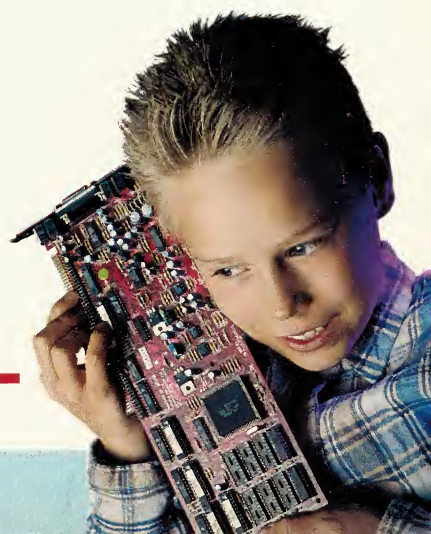
Panasonicilta on tullut markkinoille todella edullinen, erittäin laadukkaat ominaisuudet omaava CD-ROM -asema. Saat lähes normaalin aseman hinnalla tuplanopeuksisen ja hakuajaltaan nopean aseman.

- Tuplanopeuksinen CD-ROM -asema, jossa siirtonopeus enemmän kuin 300 KB/sekunnissa ja keskimääräinen haku aika n. 320 ms.
- Täysin yhteensopiva MPC Taso 2-formaatin kanssa.
- Yhteensopiva kaikkien tärkeimpien CD-formaattien kanssa.



- Pakettiin kuuluu mukaan ohjainkortti ja tarvittavat ohjelmat.

2295,-

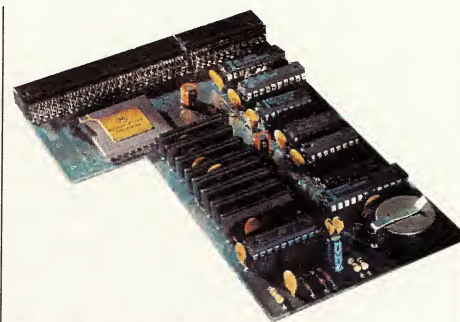
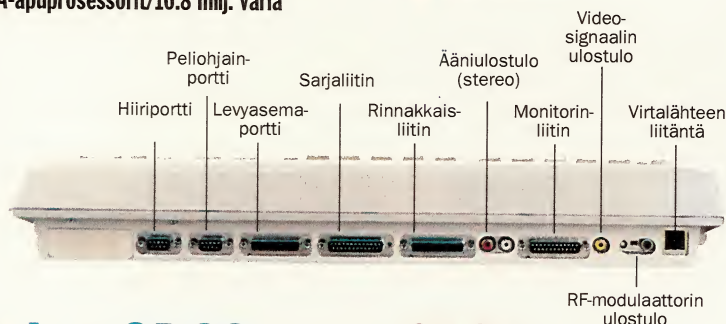


Amiga 1200

3595,-

- 68020EC-prosessori – 14.19 MHZ-kellotaajuus
- 32 bittinen arkkitehtuuri/2 MB Chip-muistia
- Amiga DOS V3.0/TV-Modulaattori
- AA-apuprosessorit/16.8 milj. väriä

- 32-bittinen CPU/RAM-liitäntäportti
- Paikka 2.5" ATID-kovalevyille
- PCMCIA-paikka



Microboticsin A1200 kiihdytinkortti MBX1230

- 68030 prosessori, 50 Mhz
- 4 MB Fastram 32-bit
- lisävarusteena 68882 FPU 50 Mhz.
- saat A1200 koneeseesi n. 90 % A4000 tehosta
- reaaliaikainen kello

5995,-

Muistikortti A1200:

- valmistettu Englannissa
- reaaliaikainen kello
- 4 MB Fastram 32-bit
- tehokerroin tavalliseen A1200:seen verrattuna 2.19

2495,-

Amiga CD32

3295,-

- Maailman ensimmäinen 32-bittinen CD-ROM -konsoli
- CD-tasoinen ääni
- 16.8 miljoonan värin paletti
- Maksimi 256 000 väriä kerralla näytössä
- Liitäntä television tai monitoriin
- Tuplanopeuksinen Multi-session CD-ROM -asema, jolla voit soittaa myös tavallisia musiikki CD-levyjä
- 2 MB muistia vakiona



Ultrasound

Nyt saat peleihisi ja esityksiesi ennenkuulumattoman realistiset äänet. Se tuo 16-bittiset, kristallin-kirkkaat äänet IBM-yhteensopivaan PC-koneeseesi. CD-tasoinen ääni, Wave Table -äänisynthesei ja stereotallennus takaavat UltraSoundin olevan paras valinta.

Basic Pak 1395,- Chuck Pak 1595,-
Action Pak 1795,- Air Combat Pak 1995,-

Sound Blaster 16



Markkinoiden myydyin 16-bittinen äänikortti. Advanced Signal Processor-piirillä varustettu "tehomyly" pystyy mm. puheentunnistukseen. Parannettu MIDI-järjestelmä sekä mahdollisuus ammattitason Wave Blaster (E-Mu Proteus) -samplerilaajennukseen. 100 % Sound Blaster ja MPC-yhteensopiva!

Basic 1495,- ASP 1995,-

Sound Blaster Pro II Deluxe



lopedia (CD ROM).

Suosittu äänikortti edistyneempään käyttöön. Kortissa on myös CD-ROM -ohjain. Uudessa versiossa DOS- ja Windows -työkaluja; Monologue for Windows, HSC Interactive SE, Lemmings, Indianapolis 500 sekä Software Toolworksin Multimedia Encyc-

1295,-

Comlink-modeemit



Comlink 1414

Comlink 1414 on huippunopea ratkaisu vaatimaan tiedonsiirtoon. Sen perusnopeus on 14 400 bps sekä modeemi- että faksitilassa. Modeemissa oleva virheenkorjaus ja tiedonpakkauus nostavat tietoliikennenopeuden jopa 57 600 bps:ään. Modeemitoinnot noudattavat V.32bis, V.42/V.42bis ja MNP2-5 standardeja.

Kortti 2795,- Ulkoinen 3195,-

Comlink 9624

Comlink 9624 on todellinen joka käyttäjän työkalu. Siinä on virheenkorjaava 2400 bps modeemi ja 9600 bps lähettävä sekä vastaanottava telefaksi.

Kortti 1095,- Ulkoinen 1495,-

Comlink 2400

Comlink 2400 on perusmodeemi, jolla voit myös lähettää fakseja (4800 bps). Modeemilla voit hoitaa kaikki päivittäiset rutiinit.

Kortti 545,-



Com 2001

PL 536, 90101 OULU

Puh. 981-33 66 44

Fax 981-337722

Palvelemme ma-pe 9-20, la 10-15

Tilauskuponki seuraavalla aukeamalla

Com pelit yoo-hoo

Amiga & PC

3D CONSTRUCTION KIT II	359.
ABANDONED PLACES II	299.
ACES OF THE PACIFIC	329.
A320 AIRBUS EUROPE	299.
A320 AIRBUS USA	299.
ALONE IN THE DARK	329.
A LINE IN THE SAND	199.
AMOS EASY	299.
ARCHER MACLEAN POOL	199.
ATAC	299.
ATP	329.
B-17 FLYING FORTRESS	269.
BEAUTY AND THE BEAST	269.
BETRAYAL AT KRONDOR	349.
BLADE OF DESTINY	299.
BLUE FORCE	329.
BODY BLOWS	239.
CAESAR DELUXE	239.
CAMPAIGN MISSION DISK	189.
CHAMPIONSHIP MANAGER 92/93	239.
CHAOS ENGINE	239.
CHESS MANIAC	329.
CIVILIZATION	269.
CLASH OF STEEL	329.
CLASSIC ADVENTURE	399.
CONFLICT: KOREA	269.
CURSE OF ENCHANTIA	269.
DAGGER OF AMON RA	329.
DARKLANDS	359.
DARKSEED	269.
DARKSIDE OF XEEN	329.
DESERT STRIKE	239.
DRACULA	239.
DOGFIGHT	269.
DUNE II	239.
EMPIRE DELUXE	349.
EMPIRE DELUXE SCENARIOS	199.
ERIC THE UNREADY	299.
EYE OF THE BEHOLDER III	299.
F-15 STRIKE EAGLE III	329.
FALCON 3.0	329.
FALCON 3.0/OP FIGHTING TIGER	199.
FIELDS OF GLORY	329.
FIRE FORCE	239.
FLASHBACK	269.
FOOTBALL MANAGER III	299.
FORMULA 1 GRAND PRIX	269.
FREDDIE PHARKAS	329.
GLOBAL GLADIATORS	239.

GOAL!	239.
GREAT NAVAL AMERICA IN ATLANTIC	199.
GREAT NAVAL BATTLES	299.
GREAT NAVAL SUPERSHIPS	199.
GREAT NAVAL SCENARIO BUILDER	199.
GREATEST COLLECTION	269.
GUNSHIP 2000	269.
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	329.
HARRIER JUMP JET	329.
HIGH COMMAND	329.
HISTORY LINE 1914-18	269.
HUMANS II	239.
INDIANA JONES IV ADVENTURE	269.
ISHAR II	269.
INTERNATIONAL OPEN GOLF	239.
JAMES POND II	269.
JORDAN IN FLIGHT	329.
KING'S QUEST VI	329.
LEGACY	329.
LEGEND OF KYRANDIA	269.
LEISURE SUIT LARRY I&II&III	399.
LEISURE SUIT LARRY V	249.
LEMMINGS II THE TRIBES	239.
LINKS 386 PRO	329.
LORD OF THE RINGS II	269.
LOST VIKINGS	269.
LOTUS - THE FINAL CHALLENGE	239.
MAXIMUM OVERKILL	329.
MAXIMUM OVERKILL MISSION DISK	199.
MIGHT & MAGIC IV	359.
MORPH	239.
NICK FALDO GOLF	239.
OVERDRIVE	239.
PACIFIC WAR	299.
PERFECT GENERAL	269.
PINBALL DREAMS	239.
PINBALL FANTASIES	239.
PRINCE OF PERSIA II	329.
PRIVATEER SPEECH PACK	199.
QUEST FOR GLORY III	329.
RAGNAROK	269.
RETURN OF THE PHANTOM	329.
REX NEBULAR	329.
RULES OF ENGAGEMENT II	349.
SECRET OF MONKEY ISLAND II	269.
SENSIBLE SOCCER V1.1	269.
SHADOW OF THE COMET	329.
SID MEIER COMPILATION	349.
SIERRA AWARD WINNERS	299.
SIM LIFE	269.
SOCCER KID	269.
SPACE LEGENDS	239.
SPACE QUEST PACK	399.
SPACE QUEST V	329.
SPACEWARD HO	349.
SPECIAL FORCES	269.
STAR CONTROL II	299.
STRIKE COMMANDER	359.
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	199.
STRIKE COMMANDER MISSION DISK	199.
STUNT ISLAND	359.
SUPER FROG	239.
SYNDICATE	299.
TAKE A BREAK	299.
TASK FORCE 1942	329.
TERMINATOR 2029	329.
TERMINATOR 2029 DATA DISK	199.
TERMINATOR 2029 RAMPAGE	329.
THIRD REICH	269.
TORNADO	329.
TRISTAN PINBALL	299.
ULTIMA VII	329.
ULTIMA VII/FORGE OF VIRTUE	199.
ULTIMA VII PART II	349.
ULTIMA UNDERWORLD II	329.
V FOR VICTORY III	349.
V FOR VICTORY IV	349.
WALKER	269.
WAR IN THE GULF	239.
WARLORDS II	329.
WAYNE GRETZKY III	329.
WING COMMANDER	199.
WOLFENSTEIN - SPEAR OF DESTINY	269.
WORLDS OF LEGEND	199.
X-WING	299.
X-WING/IMPERIAL PURSUIT	199.
ZOOL	269.

Joulun huippuhitit

PC	
ACES OVER EUROPE	349.
ALONE IN THE DARK II	329.
APOCALYPSE	299.
BURNING RUBBER	329.
CYBERRACE	299.
DUNGEON MASTER II	299.
GABRIEL KNIGHT	329.
LEISURE SUIT LARRY VI	349.
MECHWARRIOR II	329.
POLICE QUEST IV	329.
QUEST FOR GLORY IV	329.
RETURN TO ZORK	329.
SHADOWCASTER	349.
SID MEIER'S CIVIL WAR	329.
STAR TREK II	329.
STARLORD	329.
SUBWARS 2050	329.
TFX	359.
WAYNE GRETZKY GOLD	299.
X-WING DATA B-WING	199.
AMIGA	
ALIEN III	199.
BURNING RUBBER	199.
F1	269.
INFERNO	269.
MICRO MACHINES	199.
SENSIBLE WORLD SOCCER	239.

				
AMERICAN GLADIATORS 199/199	DEEP CORE 199/-	DRACULA -/299	EMPIRE DELUXE SCENARIOS -/199	FLIGHT SIMULATOR 5.0 -/349
				
GATEWAY II -/299	GREAT WAR -/349	COMBAT AIR PATROL 239/-	JURASSIC PARK 199/239	LANDS OF LORE -/269
				
LEGACY OF SORASIL 199/-	ELITE II 239/299	MANIAC MANSION II -/299	FALCON 3.02/MIG-29 -/199	NHL HOCKEY 269/349
				
PIRATES GOLD -/329	PREMIER MANAGER II 199/269	SIMON THE SORCERER -/299	PRIVATEER -/359	RAILROAD TYCOON DELUXE -/299
				
SEAL TEAM -/349	SEVEN CITIES OF GOLD -/329	SILVER SEED -/199	SIM FARM -/269	SPACE HULK 299/329
				
HIRED GUNS 269/-	STREET FIGHTER II 239/269	STRONGHOLD -/299	DARKSIDE OF XEEN -/329	ALFRED CHICKEN 199/-
				
WAR IN RUSSIA -/329	PATRICIAN 269/269	WING COMMANDER ACADEMY -/299	SHATTERED LANDS -/329	ZOOL II 199/269

Jos opetat isän pelaamaan, joulupukki tuo pelit sille.



Koonnut Tuija Linden

Intelillä diili Originin kanssa?

Olemme aina epäilleet, että Originilla on läheisiä suhteita nopeitten prosessorien valmistajiin, Originin pelithän vaativat koneilta suorastaan mahdottomia. Nyt epäily vahvistui entisestäänkin, kun esimerkiksi Privateerin pakkauksesta löytyi – yllätys yllätys – Intelin juliste, jossa keuhataan, kuinka hyvin Originin pelit pyörivät Intelin uusimmilla prosessoreilla...



Suomalainen Microflash etsi messuilla julkaisijaa Deadlinelle, joka herättikin valtavasti kiinnostusta. Suomi maailman kartalle!

Mihin menet Commodore? Maahantuontikuviot muuttuivat taas

Tanskalainen Commodore Data A/S on vaihtanut nimekseen **Commodore Scandinavia A/S**, mutta jatkaa muuten kuitenkin vanhana firmana. Samassa yhteydessä esimerkiksi Suomen ja Ruotsin, todennäköisesti myös Norjan omat Commodoret yrityksinä lopetettiin ja maahantuonti siirtyi yksityisille, lähinnä yritysten entisille työntekijöille.

Suomessa tämä tarkoittaa sitä, että Commodore Finlandia ei enää ole, eikä itse asiassa ole ollutkaan muutamaan vuoteen, vaikka nimeä onkin käytetty. Ainoa työntekijä **Eero Walden**

jatkaa oman firmansa CDP Finland Oy:n nimellä Commodoren maahantuontia yksinoikeudella, mikä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi Man & Man ja Toptronic eivät enää ole maahantuojia, vaan ostavat tuotteensa CDP Finlandilta. Yrityksen päämiehenä jatkaa tanskalainen Commodore Scandinavia A/S.

Samaan aikaan kerrotaan, että Commodore on pumpaamassa brittimarkkinoille mainosrahaa 7 miljoonaa puntia tänä jouluna. Commodore teki tappiota vuoden ensimmäisen neljänneksen aikana lähes liikevaihtonsa verran.

Zool hyppää uusiin ulottuvuuksiin

Zool jatkaa seikkailujaan kakkososan yhdeksällä uudella levellä, joiden luvataan olevan paljon isompia ja monimutkaisempia kuin alkuperäisessä ninjaseikkailussa. Myös aikarajaa on tiukennettu, bonushuoneita lisätty ja onpa Zool saanut seurakseen kaksipäisen koiran ja tyttö-Zoozin!

Gremlin jatkaa myös Zool ykkösen levittämistä maailmalle, versioita on nimittäin tulossa jokaiselle kuviteltavissa olevalle pelikoneelle. Kakkonen tulee kuitenkin ensin Amigalle ja jo marraskuussa.



Söpöläinen nimeltä Kit Vicious

Vaikka Zool onkin Gremlinin pääsöpöläinen, **Kit Vicious** on kuitenkin todellinen yllätys.

Magnetic Fields on ollut jokseenkin hissukseen Lotustensa jälkeen, mutta lomailemassa he eivät näköjään ole olleet. Kit Vicious on teknisesti upea, nopea ja pelattava ja valmiin oloinen Sonic-klooni, jälleen kerran Magnetic Fields näyttää mihin A500/600 pystyy. Mielenkiintoista seurata Segan reaktiota kunhan kyseinen peli julkaistaan. –jt



Ultima 8: The Pagan tarjoaa hädäkädäyttävän hyvää animointia ja äänenkäyttöä.

Jenin kurssi puree Nintendoon

Japanin kansantalous on pyörinyt jo vuosia ylikierroksilla, mikä on heijastunut myös jenin kurssiin. Japanilaiset tuotteet, esimerkiksi Nintendon videopelikonsoleit, ovat muuttuneet maailmalla sitä kalliimmiksi, mitä korkeammalle jenin kurssi on noussut. Niinpä kun Nintendo vielä viime vuonna tuotti 1,56 miljardia taalaa voittoa, sen on ollut pakko alentaa tämän vuoden tavoitteensa 1,14 miljardin vaatimattomalle tasolle.

Nintendon ongelmat eivät ole kuitenkaan Business Week -lehden loka-kuun 18. päivän mukaan yksin valuuttakurssien syytä. Asiakkaat ovat tällä hetkellä odottavalla kannalla, sillä niin Atarin, Matsushitan kuin Segankin uudet 32- ja 64-bittiset konsolit ovat juuri tulossa markkinoille. Nintendon omaa 64-bittistä vastausta odotetaan kauppoihin vasta vuoden 1995 joulun alla. –jjk



Nauhoita pelisi!

Miltä tuntuisi pistää koko upea Falcon-lento video-nauhalle ja ärsyttää sillä kaveripiiriä kelaamalla parhaita kohtauksia aina uudelleen ja uudelleen? Nauhoittamisen mahdollistaa AlTechin Pro PC/TV Plus -muunnin.

Videoitten lisäksi laitteen voi yhdistää tietokoneen ja television väliin, jolloin monitoria ja televisiota voidaan katsoa samanaikaisesti tai pelata pelit suoraan niin isolla televisiolla kuin vaan talosta löytyy.

Laitte muuttaa VGA-grafiikan TV:n ruudulla näkyväksi PAL-signaaliksi. Lähinnä multimediatarkoituksiin suunniteltu laite on yhteensopiva lähes kaikkien ohjelmien kanssa, esimerkiksi pelit nauhoittuivat kivuttomasti. CD:ltä ei sen sijaan nauhoittunut esimerkiksi Dyyri, Sierran pelit kylläkin.

Pro PC/TV Plus on ulkoinen, helpokäyttöinen kotelo. Laite ei nauhoita ääntä, mutta PC:n äänikortistahan voi sopivalla piuhalla nauhoittaa äänen suoraan. Palikkaa tuo maahan Zunami Oy, puh. (931) 223 6598, ja sitä myy muun muassa Triosoftware. Hintana on kolmen tonnin kieppeillä.

BULLFROG LÄHTEE HUVIPUISTOON

Populouksien, Powermongerin ja myös Syndicaten tekijä Bullfrog lähtee aivan uusille urilla pelillään **Theme Park**. Pelaaja perii omutuisen, mutta erittäin rikkaan tätinsä ja joutuu sitä myöten täyttämään tätinsä viimeisen toiveen: rakentamaan maailman suurimman ja parhaimman huvipuiston.

Mutta minnepä perustaa huvipuisto? Kaliforniaanko? Vai Floridaan? Entäpä pohjoisnavalle? Ja miten sitten saada se toimimaan?

Ideana on hoitaa koko huvipuistoa aina perustamisesta lähtien. Jos vinhaa vauhtia pyörivän karusellin viereen rakentaa hampurilaishaarin, jengi voi pahoin karusellissa. Jos kioskin ympäristöön ei riitä siivoojaa, kaikki on yhtä sotkua ja jengi häippäsee törkyisestä puistosta. Entäpä sitten sähkö?

Kaikki vaikuttaa kaikkeen ja ideana on tietysti houkutelua mahdollisimman paljon väkeä ja pitää heidät mahdollisimman tyytyväisinä, jotta puisto kannattaa. Tulossa Electronic Artsilta maaliskuussa PC:lle.

CD-I versus 3DO

Philipsin CD-I ja Jenkeissä jo julkaistu 3DO taistelevat paikastaan kodin CD-keskuksena rajusti. Philipsin etuna on ns. Green Book -standardi, joka tarkoittaa sitä, että kaikkien valmistajien kaikki CD-I-laitteet ja ohjelmat ovat yhteensopivia keskenään. Mutta samaanhan pyrkii myös 3DO...

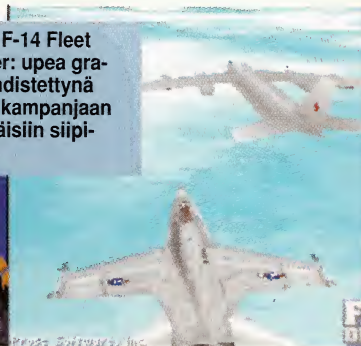
Philipsillä on oikeus julkaista kaikki tytäryhtiönsä Polygramin tuottama musiikki CD-musiikkivideoina, samoin kuin se on solminut yhteistyösopimuksen esimerkiksi Paramountin kanssa kaikkien elokuvien CD-versioista. 3DO:lla taas on vastaava sopimus kanssa Matsushitan kanssa, joka sattuut omistamaan MCA/Universalin sekä Time Warnerin kanssa, joka on taas iso osakas 3DO:ssa.

Philips on kuitenkin jo saanut Euroopassa ainakin hienoisen etulyöntiaseman, koska 3DO on tulossa Atlantin tälle puolen vasta ensi keväänä.

Ensi vuoden alussa CD-I:hin tulee lisäpalikka CD-elokuvien katselua varten, samoin kuin 3DO:hon. Luvassa on myös karaokesysteemi ja useita erilaisia ohjaimia. Ohjelmia CD-I:lle on Suomessa jo kolmisensataa. Lisätietoja laitteesta saa esimerkiksi lähettämällä postikortin osoitteeseen Eeva-Liisa Gentz, Philips Kulutuselektronikka, PL 75, 02631 Espoo.



'Prosen F-14 Fleet Defender: upea grafiikka yhdistettynä kunnan kampanjaan ja älykkäisiin siipimiehiin.

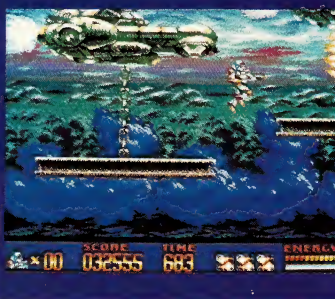


Turricanille kolmososa

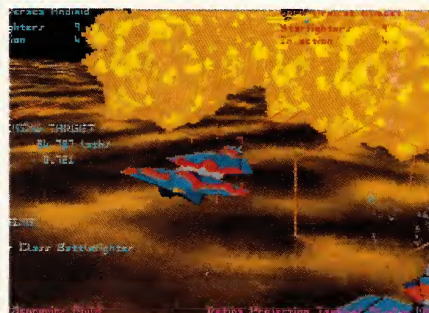
Uhkailuistaan huolimatta Factor 5 ei ole kokonaan hylännyt Amigaa. Turrican 3 on erinomaisen näköinen toimintaspektaakkeli, joka taatusti lyö ällikällä. A1200:ssa pyörinyt demo vakuutti, mutta A500/600-version pitäisi olla lähes yhtä upea!

Totuttuun Factor 5:n tapaan koko peli on ahdettu jälleen kerran yhdele ainoalle levykkeelle ja musiikki on tietysti taattua Huelsbäckkiä. Slurp.

Turrican 3 tulee pian Amigalle Renegadeltä. -jt



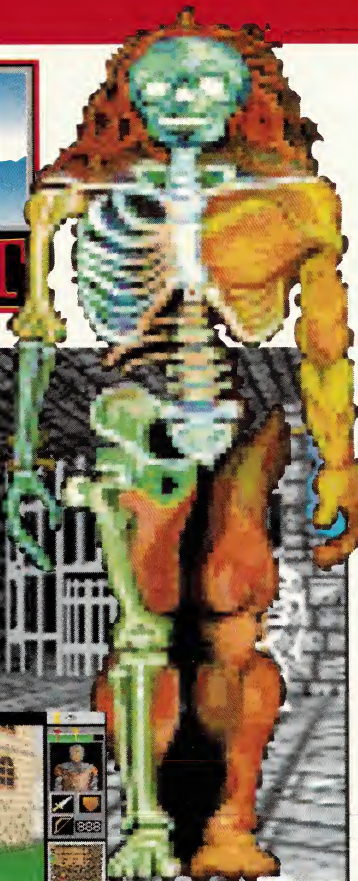
Bethesda Scrolls of Elders -kloonauksen jatkuu.



Starlord -vain noin neljän vuoden odotuksen jälkeen.

PELI UUTISET

Twin Dolphinin hieno
3D-seikkailu Forgotten
Castle: The Awakening.

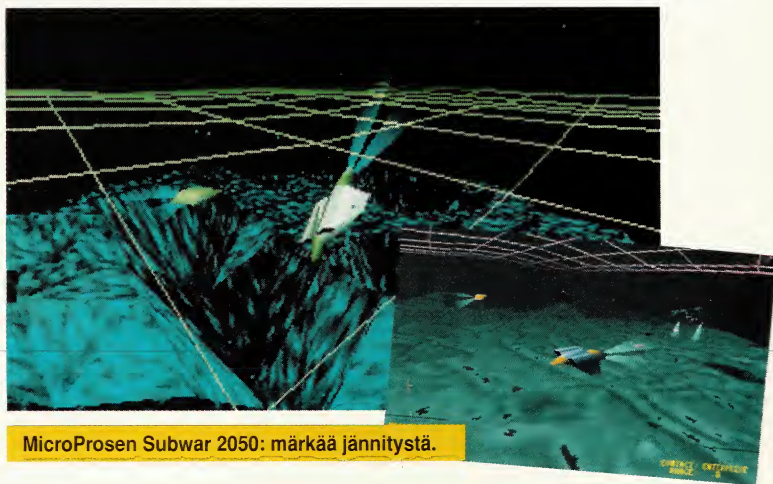


Nenästä kiinni ja sukella!

SSN-21 Seawolf -sukellusvene on Electronic Artsin seuraava simuloinnin kohde. Tekijänä on John Ratcliff, sama mies, joka ohjelmoi suosittuun 688 Attack Subin.

Itse **Seawolf** on erinäisistä Yhdysvaltojen asebudjetin karsimisista johtuen edelleen piirustuspyödyllä, mutta yksityiskohdat on jo lyöty lukkoon. Seawolfista on tulossa Yhdysvaltain nopein, syvimälle sukeltava ja raskaiten aseistettu sukellusvene.

Seawolfin 33 tehtävää pitäisi päästä pelaamaan jo tässä kuussa PC:llä.



MicroProsen Subwar 2050: märkää jännitystä.

PC:N JA AMIGAN PELEJÄ JA OHEISLAITTEITA EDULLISESTI

Muutamia hintaesimerkkejä peleistä:

	PC	AMIGA
Betrayal at Krodor	320,-	
Elite II		270,-
Flight Simulator 5.0 MS	355,-	
Goal		235,-
Gunship 2000	320,-	
Jurassic Park	300,-	
NHL Hockey	320,-	
Privatser	320,-	
Railroad Tycoon Deluxe	320,-	
Sensible Soccer 92/93		235,-
Space Hulk	320,-	
Syndicate	320,-	300,-
Ultima 7	160,-	
Serpent Isle	160,-	
Silver Seed	250,-	
Wing Commander Academy		

Me myös myymme ja vaihdamme käytettyjä pelejä.

Soita ja tilaa ilmainen tuoteluettelomme.

OULUN VAIHTOPELI

Jokelantie 1 A 2
90830 HAUKIPUDAS
puh. 981-471 377, puh. 949-681 729

Megaluokan uutuuksia

Pelit 6/93:sta tutut laserasein ja sensoriliivein varustetut soturit avasivat toisen toimipisteensä Suomeen. Tampereen Megazone aloitti toimintansa teollisuuskaupungin rautatieaseman välittömässä läheisyydessä lokakuun puolivälissä.

Tampere-Zone eroaa aika lailla Helsingin vastaavasta. Ensinnäkin tilaa on päälle 300 neliötä enemmän, karvan verran yli tuhat. Toiseksi käytössä on alusta alkaen kolme joukkuetta ja kahden käden aseet. Jos toisen käden irrottaa, alkaa ase päästellä merkkiääntä, eikä sillä voi ampua, mikä estää suojauksen hyvin tehokkaasti. Myös Helsingissä pääsee nykyisin taistelemaan kolmella joukkueella.

Uusin Megazone on designiltaan uudenlainen. Siinä missä Itäkeskuksen Zone on tunnelmaltaan intensiivinen, hämyinen ja sokkeloinen, Tampereen rakennelma on massiivinen: paikka on suurempi, avoimempi ja jylhempi. Korkeat esteet poistavat pienikokoisten pelaajien etulyöntiaseman.

Pelit-lehden testiryhmä (so. Ossi) kokeili kumpaakin Zone-uututta. Helsingissä paikan ensimmäinen kolmen tiimin peli oli luonteeltaan melkoisen kaoottinen. Keltaiseen tiimiin tunkivat paikalliset ammattilaiset joukolla, semminkin kun keltainen tuki-kohta ei vielä toiminut testipäivänä.

Tampereella kuvittelin olevani 46 pelikerran kokemuksiini melkoinen guru aloittelevia tamperelaisia vastaan. Toisin kävi: sain hyvin pahasti köniini. Aivan outo pelimaailma, kahden käden ase ja tuntematon peliseura olivat paha kulttuurishokki.

Tampereen Megazone on näköetäisyyden päässä rautatieasemalta, rautatieaukion ja Rautatiekadun kulmassa, Rautatienkatu 25, puh. (931) 214 2454.

Helsingin Megazone on Itäkeskuksen uudessa osassa, Megasellin alakerrassa, Turunlinnantie 2, puh. (90) 343 3347. -om



Amiga siirtyi CD-aikaan

Amiga CD32 on viimeinkin täällä. Commodoren viimeiseksi oljenkorreksi mainittu CD-konsoli ei ominaisuuksillaan häpeä, mutta pelipuoli ei ole vielä oikein päässyt vauhtiin. Tulossa pelejä pitäisi olla kuitenkin roppakappalla, ja koska CD32 perustuu AGAAN, eli samaan tekniikkaan kuin A1200 ja A4000, pelit ainakin toistaiseksi tuntuvat

olevan suoraan 1200:sesta käännettyjä.

Mahdollisuuksia CD32:lla on vaikka mihin. Katsottavana ollut demolevy esitteli muun muassa suoraan digitoituja kohtauksia elokuvista Blade-runner ja Blues Brother, grafiikkaohjelmia ja muutaman pelin. Myynnissä olevassa pakkauksessa (3 295 markkaa) on mukana pari peliä.

To boldly...äh

Sen pitäisi nyt olla totta. Star Trek: 25th Anniversary CD-ROM-version nimittäin. Nii-in, juuri sen version, missä on autenttinen puhe. Mikä taas tarkoittaa sitä, että lopultakin voit omassa olohuoneessasi pitkän, pitkän tauon jälkeen kuunnella kapteeni Kirkin, Spockin ja McCoy'n älykästä sananvaihtoa.

William Shatner (Rescue 911), Leonard Nimoy ja DeForest Kelly ovat pikku korvausta vastaan nauhoittaneet peliin vuorosanoja ihan meidän iloksemme. (Mitäpä sitä eläkeläiset muuta...)

Clive Barker pelibisnekseen

Muun muassa Hellraisereista tuttu kirjailija ja ohjaaja Clive Barker on solminut yhteistyösopimuksen Virginin kanssa. Tarkoituksena ei ole tehdä pelejä Barkerin töistä, vaan yhdistää voimat uusiin CD-peleihin. Barkerin sopimusta voidaan pitää jälleen yhtenä merkinä interaktiivisen viihteen merkityksen kasvamisesta Hollywoodin elokuvakaupungissa.

Barker on jo aloittanut työnsä Virginillä ja harkitsee parhaillaan tarinoiden käyttämistä myös muissa medioissa. Miltä kuulostaisi esimerkiksi pelistä tehty leffa?



Uridium 2 tulee vihdoinkin

Andrew Braybrookin kauan odotettu **Uridium 2** on vihdoinkin valmis (tumaisillaan). Itse shoot'em up -vaiheet tuntuivat messuilla jo varsin pelattavilta ja bonusvaihe on hauska. Andrew ei kuitenkaan halua päästää keskeneräisenä työtään myyntiin, vaan haluaa hinkata pelattavuuden kohdalleen.

Tulevaisuuden suunnitelmiin kuuluu mm. Fire and Ice'n Megadrive-käännös (PC-versiokin on tuloillaan), mutta kovasti Andrew tuhisee A1200:n puolesta ja haluaisi käydä tosissaan kyseisen koneen kimppuun. Mikä peli? Sitä hän ei itsekään vielä tiedä – tai ei halua paljastaa. –jt

Messuilta lyhyesti



■ **Dungeon Master II** on kuin onkin tulossa. FTL on lopultakin saanut pelin, lisänimeltään **The Legend of Skullkeep**, jo valmiiksi, mutta sen grafiikat muunnetaan vielä 256-värisiksi, ennen kuin Interplay suostuu sen julkaisemaan ensi vuoden alussa.

■ **Monkey 3** ei ole ainakaan toistaiseksi tulossa, vaikka kuinka itkisitte: tekijät ovat yksinkertaisesti kyllästyneet teemaan. Seuraava **Indy** on jo kuitenkin työn alla. Mitähän Jones tällä kertaa tuhoaa?

■ Spectrum Holobyten **Star Trek: The Next Generationia** ei vielä ole ollut nähtävillä kuin konsoliversiona. Suurin ja kaukein version pelistä tulee 3DO:lle, ja sen ympärille on suunnitteilla myös huvipuisto!

■ Daze osti Bloodhousen **Stardustin**. Suomeen levitys tapahtuu suoraan ilman välikäsiä.

■ Sierra katsoo Amigan tilannetta **King's Quest VI:n** jälkeen. Kääntäjänä oli Revolution Software.

■ Infogrames on siirtänyt päämajansa Ranskasta Englantiin. Tulossa on **Alone in the Dark 2** ja joka suuntaan scrollaava flipperi **Living Ball**.

■ MicroProse on sulkenut kaksi Englannin kehitystoimistoaan. 50 ihmistä on saanut lähteä siinä sivussa ja nyt 'Prose on keskittymässä simulaattoreihin ja konsolipeleihin.

■ Europress Softwarelta on tulossa **Rally**, varsin vaikuttavan näköinen rallipeli, jossa pitäisi olla mukana myös Suomen.

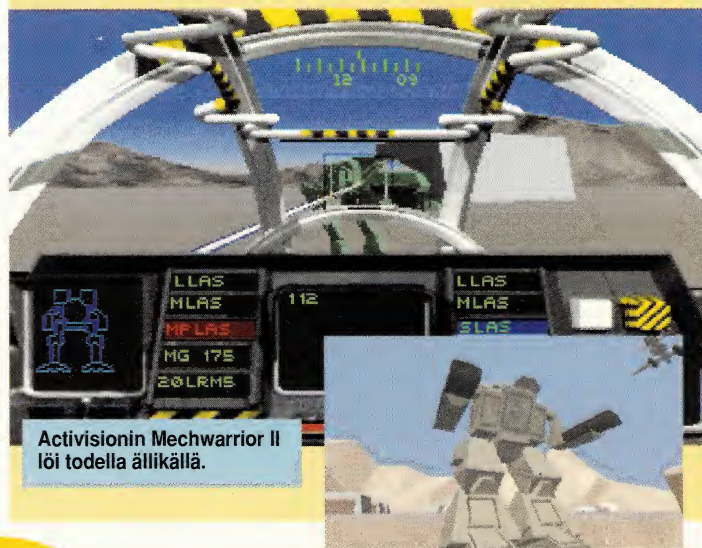
■ Ruotsi sai ensimmäisen oikean pelilehtensä nimeltään **Highscore** lokakuun lopussa. Tekijöinä tutut DatorMagazinéläiset.

■ U.S. Gold nappasi Lillehammerin talviolympialaisten oikeudet. Erittäin mielenkiintoiselta näytti ensi vuoden alkupuolella ulos tuleva Interplayn roolipeli **Stonekeep**. "Teimme kaikkemme vääntääksemme pelaajan todella sisälle peliin", uhoaa Interplayn toimitusjohtaja Brian Fargo ja sai ainakin minut vakuuttuneeksi.

■ **Harpoon II**:sen pitäisi lopultakin ilmestyä Three-Sixty Pacificiltä marraskuussa PC:lle ja Macille.

■ Mirage on solminut levytysopimuksen amerikkalaisen QQP:n kanssa. Quantum Quality Products on raskaista strategiapeleistään, esimerkiksi Pelit-lehden viime vuoden strategiapeli Perfect General oli QQP:n käsialaa. Pelejä on tulossa roppakappalla.

■ Sierra on napannut ranskalaisen Coktel Visionin suojiinsa. Tähän asti Sierra on levittänyt Coktelia vain Yhdysvalloissa, mutta nyt se nielaisi fransmannit kokonaan. Cokteliltahan on tullut mm. Gobliins ja Inca.



PELI UUTiset

David Braben ja minä

ECTS-messuilla tarjoutui kullannarvoinen tilaisuus: itse jumalani, **David Braben**, piti lähes kolmen tunnin esittelyn aiheesta Frontier: Elite II. Ja yksinoikeudella. Suuren maailman tyyliin hintakin oli melkoinen: kuusisivuinen "arvostelu" plus kansi pelkän esityksen pohjalta. Me saimme tingittyä kolmisivuiseen arvosteluun, joka perustuu itse peliin. Pahas, alunperin ajattelin, että puoli sivua, ehkä jopa koko sivu, riittää pelistä, jota olen odottanut vai-
vaiset 8 vuotta, ja jonka edeltä-
jää pelasin niin kuin en mitään peliä koskaan.

Braben esitteli peliään aivan kuin omaa (oikeaa) lastaan, ja me vähemmistönä paikalla olleet aidot veteraani-Elitistit aivan oikeasti kuolasimme. Realistinen maailmankaikkeus näppärällä vektorigrafiikalla, yli kolmekymmentä itselennettävää alustyyppiä, 2 potenssiin 11 tähtijärjestelmää, valtavia avaruuskaupunkeja sun muuta sun muuta

(mutta ei thargoideja eikä trum-
bleja) ja MELKEIN kaikki, mitä
tämän tyyppiseltä peliltä toivoa
voi. Minkään näköistä juonta
Frontierissä ei muuten ole.

David ei viimeiseen viiteen vuoteen ole tehnyt mitään muuta kuin ohjelmoinut Frontieria. Ja niin intensiivisesti, ettei hän edes ole ehtinyt juurikaan tutustua tänä aikana ilmestyneisiin tietokonepeleihin, poislukien Wing Commander, jonka hän myönsi lempipelikseen. Siinäpä suurin piirtein kaikki, mikä EI liittynyt Frontieriin.

Entäs tulevaisuus? Braben nauroi ajatukselle **Elite III**:sta (mutta huomata: ei sulkenut sitä pois) ja sanoi keskittyvänsä lähinnä versiokäänöksiin. Lisäksi suunnitelmissa on universumia laajentavia levykkeitä, ehkäpä joku vieras rotu. Ja sitten minä puristin Brabenin kättä!

Itse asiassa olen ehtinyt pelaamaankin Frontieriä jo yhdeksän tuntia, millä kokemuksella ei kirjoiteta vielä edes esivaiku-



telmia. Arvaukseni on hemmetin hyvä peli, jossa on mahdollisesti tekoälyongelmia ja ehkäpä joi-
tain muitakin pikku fiboja. Tar-
koitukseni on olla naimisissa
A1200:n kanssa seuraavat viikot,
sillä pieni ääni kuiskuttaa kor-
vaani "muista Federation of
Free Traders".

Pelit-BBS:ssä on pelin Amiga-
alkudemo, jolla kannattaa vähän
kokeilla oman koneen riittävyyt-
tä. Ai niin, maailmankaikkeus
mahtuu 650 kiloon kun asialla
on David Braben.

PS. Gametekin pyhistä lu-
pauksista huolimatta saimme ar-
vostelukappaleen Toptronicsilta,
ja kuulemma Frontier onkin en-
simmäisenä ollut Suomessa
myynnissä. Tähän lehteen ar-
vostelua ei kuitenkaan olisi saa-
nut kuin aikakoneella.

Nnirvi



Suoraan Suomesta

Elfmania



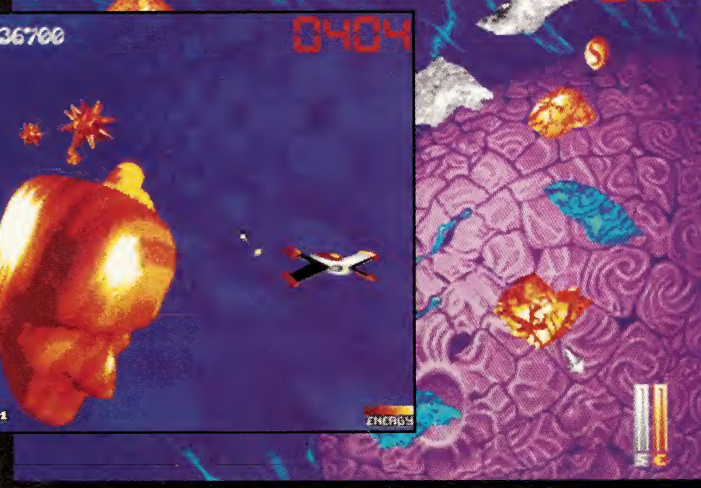
Kuka muistaa vielä suomalai-
sen pelifirman nimeltä Terra-
marque? Lähes puolitoista vuotta
sitten kerroimme, että vanha konkari
Stavros Fasoulas yritti markkinoida
uutta firmaansa ja peliä nimeltä Ga-
lactic. Pelistä ei ole kuulunut mitään,
mutta yhtäkkiä messuilla Renegaden
osastolla törmäsimme Terramarque-
en ja peliin nimeltä Elfmania.

Elfmania on teknisesti uskomatto-
man näköinen Streetfighter-tyyppi-
nen beat'em up. Se, mikä tekee pe-
listä jotain täysin uutta, on sen us-
komaton 50 megahertsin ruudunpäi-
vitys ja parhaimmillaan viidestä tai
kuudesta eri tasosta koostuva peli-
kenttä, eli esimerkiksi taso, jolla
taistelut käydään liikkuu mukana ko-
ko ajan. Ja koko homma on ohjel-
moitu Amiga 500:lla.

Terramarquen toiminta-ajatuksiin
kuuluu väkivallattomuus, joten veri
ei roisku, vaan osumat pölyäyttävät il-
maan kolikoita, joita voi sitten potkia
kohti vastustajaa. Eri hahmoja on
kuusi, eri liikkeitä samoin kuusi plus
jokaisen oma erikoisliike.

Elfmanian projektissa on mukana
kuusi entistä demontekijää ja peliä
on tehty viime elokuusta lähtien. Pe-
lin piti alunperin tulla jo joulumarkki-
noille, mutta todennäköisesti se jul-
kaistaan vasta tammikuussa. Amiga-
versio ennättää tietysti ensin, muista
versioista keskustellaan vielä.

Stardust on tuloillaan



Bloodhouse on saanut ensim-
mäisen pelinsä Stardustin mittelt
julkaisukuntoon ja solminut Eng-
lannin levytys sopimuksen Dazen kans-
sa. Peli ehtii markkinoille taatusti jou-
luksi.

Stardust on upea, nopea ja uskomat-
toman kolmiulotteisen näköinen ampu-
mapeli, jossa vaaditaan nopeita reflek-
seja. Pelin eri osiot on yhdistetty toisiin
s avaruustunnelilla, jossa tunnelma on
suorastaan pyöräyttävä. Objekteista
suuri osa on tehty suomalaisella Real
3D:llä ja näyttää siltä, että siitäkin on re-
vitty kaikki teho irti.

Pelin intro on jotensakin tutunomai-
nen: täydellinen Star Wars -alku hyvin
samantyyppisine musiikkeineen ja kau-
kaisuuteen rullaavinen teksteineen.

Stardust on erinomainen näyte suo-
malaisesta Amigan ohjelmointitaidosta:
tekniikka on lyönyt englantilaisetkin älli-
källä. Ensi lehdessä valmiin pelin arvos-
telu.



Osa Elfmanian ryhmästä:
Chris Ree Fen, Savi.kka ja Golem.

AMIGA 1200 & 4000

Commodore CD 32 peliohjain ja virtalähde	3.295.-
AMIGA 1200 2MB RAM 0MB HD hiiri, virtalähde	3.995.-
AMIGA 1200 2MB RAM 80MB HD hiiri, virtalähde	5.995.-
AMIGA 1200 2MB RAM 130MB HD hiiri, virtalähde	6.595.-
AMIGA 4000-MC68030/80MB HD/4MB RAM	12.995.-
AMIGA 4000-MC68030/120MB HD/4MB RAM	13.495.-
AMIGA 4000-MC68040/80MB HD/6MB RAM	17.495.-
AMIGA 4000-MC68040/120MB HD/6MB RAM	17.995.-
AMIGA 4000-MC68040/245MB HD/6MB RAM	18.995.-
AMIGA 4000-MC68040/345MB HD/6MB RAM	19.495.-

Nyt voit vaihtaa AMIGASI, joko 386/486 tietokoneeseen tai painvastoin. Solla meille! Otamme vanhan Amigasi tai PC tietokoneesi vaihdossa vastaan. Kaiken tämän lisäksi hyvitämme reilusti vanhasta ja koska uudet ovat todella edullisia, selviät pienellä välirahalla.

NÄÄS TAMPEREELLE

Uudesta Tampereen myymälästämme: Uuden tietokoneen ostajalle 20 diskettia ja 150kpl:een boxi kaupan päälle. Osoite **HALLITUSKATU 13 TAMPERE** (aukeaa viikolla 47).

Käytettyjä A500/2000 tietokoneita alk. 995/1995.-

AMIGA TARVIKKEET

AMIGA 1200 muistikortti RAM-0-1-2-4 tai 8MB sekä FPU alkaen	995.-
A1200 muistikortin SIMM moduli 1-2-4 ja 8MB	595/995/1595/3295.-
A1200 turbot 68030 40MHz EC tai 50MHz alkaen	3495.-
A1200 2.5" ATID kovalevyt 80MB 2195.- 130MB 2795.- 210MB 3595.-	
MIGA 500 512KB 195.- AMIGA 500 plus 1MB muistikortti	395.-
AMIGA 600 1MB muistikortti 445.- Amiga 2000 2/8MB muistikortti	995.-
Rochard 170MB kovalevy Amiga 500	2995.-
A590 21MB kovalevy Amiga 500	1395.-
LISÄLEVYASEMA RE382CIV pikahaku/virustutka/anticlick testivoittoja ja	545.-
AMIGA 500 tai 2000 sisäinen levyasema asennuspalvelulla	449.-
AMIGA 500/500 VORTEX ATonce 286/7.2MHz Emulaattori	495.-
A570 CD ROM-ASEMA TAI A590 KOVALEVYASEMA 20MB	1495.-
AMIGALLE Hiiri mikrokytkimillä sekä tarkalla pallolla	129.-
Automaattinen Kickstart vaihtaja A500-600-2000 tietokoneisiin	195.-
Sound sampleri stereo näyttötaajuus 55KHz OMNI hyvillä säädöillä	395.-
SKANNERI hyvällä OHJELMALLA ja printteriketjutuksella	995.-
AMIGA Midi-interface 4xout 1x in 1x thru sekä liitäntä johdolla	169.-
TV-Modulaattori A520 .. 190.- 50W TEHO virtalähde A500/600	495.-
A2000 Commodore A2286-5.25"HD levyasema MSDOS	995.-
A2386SX KORTTI 1MB RAM max 8MB A2000/3000/4000	2495.-
A2232 SERIAL-KORTTI SEITSEMÄLLÄ SERIALI ULOSTULOLLA	795.-
A2000/3000/4000 korttigenlock Commodore A2300	795.-
Commodore 1084S stereomonitori kaapelilla	1795.-
1960 MultiSync Commodore 1042x768 A500->4000	3995.-
1940 QuadSync Commodore A500-A4000 kaikki mallit	3295.-

80Kpl 3.5"HD Formattoitu + 80kpl Boxi 339.-

150Kpl 3.5"HD Formattoitu + 150kpl Boxi 599.-

**POSTITILAUSKESKUS SEKÄ
LIIKKEEMME HELSINGISSÄ JA
TAMPEREELLA OVAT AVOINNA
10-18.00 sekä La. 10-14.00.**

Puh: 90-666 907

MODEEMI BOXI 90-666 981 tai FAX 90-853 3526

3/8/6 DX-40MHz, 52MB HD 1MB RAM, 14"SVGA

5995.-

4/8/6 DLC-33MHz, 52MB HD 1MB RAM, 14"SVGA

6595.-

4/8/6 DX-33MHz, 52MB HD 1MB RAM, 14"SVGA

7995.-

4/8/6 DX2-50MHz, 52MB HD 1MB RAM, 14"SVGA

8595.-

4/8/6 DX2-66MHz, 52MB HD 1MB RAM, 14"SVGA

9495.-

- ★ Pöytäkatelo tai Minitornikatelo, sekä virtalähde Tornikatelo +600.-
- ★ I/O kortti, Suomalainen näppäimistö, 14MB Peli ja hyötyohjelmopaketti
- ★ Koneen mukana MediaConcept 2.0 390.- tai Soundman PRO16 999.-
- ★ Keskusmuistin ollessa 2MB +500.- 4MB + 800.- 8MB 2300.-
- ★ suuremmat kovalevyt 80MB HD +200.- 170MB HD +400.- 250MB +900.-

MEDIA CONCEPT äänikortti SB yhteensopiva lisäksi mukana peli, midi ohjelmisto, mikrofoni, kaiuttimet, äänen digitointiosa jonka mukana äänendigitointiohjelma sekä demolevyt digitoitua musiikkia. SUOMENKIELISET OHJEET.

595.-

SoundMan NX PRO SB yhteensopiva + CD rom liitin lisäksi mukana pelejä, mikrofoni, kaiuttimet, äänendigitointiosa jonka mukana äänendigitointiohjelma sekä demolevyt digitoitua musiikkia.

695.-

SoundMan PRO Audio Spectrum OEM16

1395.-

Tuhti pelipaketti "1"PC:lle (n.15MB) 195.-

Tuhti pelipaketti "2"PC:lle (n.15MB) 195.-

PC-LISÄLAITTEITA

Näytönohjain Local Bus 1/2MB alk.	795.-	NAYTONOHJAIN 1MB RAM	495.-
486DCL Emolevy 33MHz CPU:lla	1295.-	Minitorni tai pöytäkatelo + poweri	495.-
486DX-2 50 tai 66MHz alk.	3495.-	Mediumtorni tai Tornikatelo	995.-
SUO. 102/AT NÄPPÄIMISTÖ	249.-	PC HIIRI pc ja micros. yhteensop.	129.-
3.5" 1.44MB levyasema	349.-	800dpi käsi Scanneri ohjelmistolla	1295.-
Star mustesuihku 360x360	1995.-	14" väri SVGA 1024x768	1795.-
Asta 2400MNP Modeemi	699.-	14.400 fax modeemi kortti	2195.-
14.400 fax modeemi ulkoi.	2395.-	14.400 fax modeemi pocket	2595.-
170MB 3.5" Kovalevy 13ms	1695.-	245MB 3.5" Kovalevy 13ms	2095.-
345MB 3.5" Kovalevy 14ms	2995.-	550MB 3.5" Kovalevy 11ms	4595.-



**Kaikki tietokoneet
myös osamaksulla**

400mk/kk 200mk/kk

DISKETIT

Tyyppi	MK/KPL	10	50	100	400	800
3.5" Media DSDD	3.95	3.75	3.10	2.95	2.90	
3.5" Nimet DSDD	3.50	3.25	2.75	2.45	2.35	
3.5" Media DSHD	5.95	5.45	4.95	4.75	4.20	
3.5" Nimet DSHD	5.45	4.49	3.99	3.59	3.49	
5.25" Media DSDD	3.50	2.75	1.99	1.90	1.80	

1.44MB formatoidut 3.5" HD nimettömillä 100% takuu.

Man & Man Co

Merimiehenkatu 26
00150 HELSINKI

Hallituskatu 13
33200 TAMPERE

KINARA

90 - 506 1420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

AVOINNA 09.00 - 17.00

Kaikkiin hintoihin sisältyy LVV. Toimituksiin lisätään postituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Fusion CD 16 Pack

5490.-

- Pro Audio Spectrum 16, SONY 31A CD-ROM asema ja Labtec CS-550 kaiuttimet. Ohjelmistossa mm. Comptonin Family Encyclopedia, Wing Commander 2 + kaikki lisälevyt, Ultima Underworld jne...

Pro 16 Multimedia System

KYSY!

- Ehdotonta huippulaatua ominaisuuksiltaan. Paketissa NEC tuplanopeus CD-ROM ja Pro Audio Spectrum 16. Ohjelmistopakettissa mm. Lotus Multimedia 1-2-3 ja tietysti Compton sekä muita.

Gravis Ultrasound

1450.-

Gravis Ultrasound + Adv.Gravis

1690.-

Thunderboard

790.-

Thunderboard for Windows

850.-

Pro Audio Spectrum 16

1490.-

Powerpack (Pro Audi Studio -päivitys PAS 16:een)

590.-

Pro Audio Studio

1950.-

Midi Mate

450.-

Midi Mate/Trax

850.-

-Midikaapelit ja TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumiin.

Sega Megadrive Action Replay

250.-

SuperNES Action Replay

250.-

SuperNES Universal Converter

199.-

- Tämän avulla voit pelata lähes kaikkia Yhdysvaltalaisia mallia olevia SuperNES pelejä omassa Suomalaisessa SuperNintendossasi.

KOSS SPEAKERS HD / 1

250.-

A500, A500+ lisämuisti 512kb

245.-

A500 lisämuisti 2/4 mb

995.-

A500lisämuisti4/4

1495.-

HANDYLAX näppäimistön rannetuki

149.-

DISKETTILAATIKOT

3,5" / 1 - 2 KPL "mailbox"

8.-

3,5" / 10 KPL

18.-

3,5" / 20 KPL

28.-

3,5" / 10 - 15 KPL "floppy-quarder"

38.-

3,5" / 100 KPL

58.-

3,5" / 100 KPL "roll box"

120.-

5,25" / 50 KPL

18.-

5,25" / 100 kpl

25.-

AMIGA DE LUXE PAINT 4 AGA

695.-

AMIGA MINI OFFICE

495.-

PC GLOBE 5.0

395.-

MODEEMIT

Supra FaxModem 14400

2895.-

USR HST/DS v.32bis ulkoinen

6500.-

USR HST/DS v.32bis kortti

4900.-

AMIGA/C64/ST PELIOHJAIMET

Black Cruiser

99.-

Cruiser Turbo

149.-

Competition Pro 5000 Black

169.-

Competition Pro 5000 Mini

179.-

Quickjoy SV-119 Junior

55.-

Quickjoy SV-121 Turbo 1

69.-

Quickjoy SV-123 Supercharger

89.-

Quickjoy SV-124 Turbo 2

79.-

Quickjoy SV-125

159.-

Quickjoy SV-126 Jetfighter

139.-

Quickjoy SV-127 Topstar

169.-

Zipstick

169.-

PC PELIOHJAIMET

Advanced Gravis

345.-

Advanced Gravis Pro

420.-

CH-FlightStick

390.-

CH-FlightStick Pro

590.-

FX-2000

245.-

Gravis Gamepad

250.-

Mach I

190.-

Mach I Plus

230.-

My Joystick

179.-

PC HIIRET

Hitmouse

129.-

Comtec Colour Mouse

169.-

ProMouse

475.-

- 20-5000 DPI, tärkeimmät näppäimet yhdistettynä hiireen!

Rollermouse Serial

675.-

Rollermouse PS/2

675.-

Thumbelina - minitrackball kannettaviin

495.-

Mousepen - kynähiiri

495.-

PC PELIPORTIT

CH-Automatic Game Card III

280.-

Game Card SV-209

139.-

AMIGA SPEEDMOUSE LOGIC 3

139.-

AMIGA COMTEC COLOR MOUSE

159.-

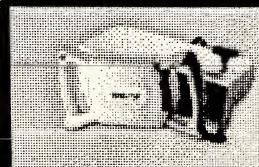
MikroPuhe 2.1

Win 1390.-

DOS 2190.-

- paras suomenkielinen puhesyntetisaattori

VIRTUAL PILOT
690.-



KINARA

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

70 - 506 1420

AVOINNA 09.00 - 17.00

PELIT	Amiga	PC	PELIT	Amiga	PC	TARJOUSPELIT	Amiga	PC
7th Quest CD ROM		650.-	Lemmings 2 The Tribes	239.-	299.-	Addams Family		
A.A. War In the Skies	269.-	299.-	Links 386 Pro		329.-	B.A.T II	120.-	195.-
Airbus A320 North American		399.-	Litl Divil		299.-	Bard's Tale 3	95.-	95.-
Air Combat Classics -kokoeima		399.-	Lost Files of Sherlock Holmes		329.-	Battle Isle	120.-	150.-
A-Train	269.-	299.-	Lost Treasures of Infocom		299.-	Captain Fizz	50.-	
A-Train Construction Set		169.-	Lost Treasures of Infocom II		259.-	Castles + Isälevy		195.-
Aces of the Deep		349.-	Lotus Esprit III	189.-	269.-	Castles II		150.-
Aces over Europe		349.-	Maniac Mansion II - Day of the Tentacle		299.-	Centurion		95.-
American Tail		239.-	Maniac Mansion II CD ROM		330.-	Chuck Yeager's AFT (5,25")		50.-
AMOS Creator	299.-		Maximum Overkill		329.-	Crisis in the Kremlin		120.-
AMOS Compiler	199.-		Monkey Island II	239.-	269.-	Curse of Enchantia	150.-	150.-
AMOS 3 D	199.-		Monopoly	239.-	269.-	Devious Designs	50.-	
AMOS Easy	269.-		NHL Hockey		349.-	Discovery in the Steps of Columbus	79.-	
AMOS Professional	499.-		Nigel Mansell's Grand Prix	199.-	239.-	Dynablasters	50.-	95.-
AMOS Professional Compiler	269.-		Pacific War		299.-	Epic		195.-
Apocalypse	229.-		Patriot		349.-	Fantastic Worlds kokoeima	120.-	150.-
B-17 Flying Fortress	269.-	299.	Pinball Dreams	239.-	269.-	Fighter Command		50.-
Battletoads	229.-		Planes Gold		329.-	Final Blow	75.-	
Bart vs. the World	229.-		Powergame II - kokoeima		299.-	Flight Simulator 3 (vain 5.25)		100.-
Beneath Steel Sky		269.-	(Gunship 2000, Jetfighter, Indy 500)			Fuzzball	95.-	
Betrayal at Krondor		349.-	Premier Manager 2	229.-	269.-	Global Conquest		120.-
Blade of Destiny	299.-	299.-	Quest for Glory IV		429.-	Gold of Aztecs	50.-	
Bloodnet		329.-	RAC Rally	239.-	269.-	Harrier Jump Jet		250.-
Blue Force		299.-	Railroad Tycoon De Luxe		299.-	Imperium		95.-
Burning Rubber	229.-		Reach for the Skies	269.-	299.-	Jack Nicklaus		95.-
Car and Driver		329.-	Return of the Phantom		329.-	Jetsons	95.-	95.-
Chaos Engine	199.-		Return to Zork		359.-	Kult/Tintin on Moon/Operation Neptune	95.-	
Chessmaster 3000		269.-	Sam & Max Hit the Road		329.-	L.A.Law		195.-
Chessmaster 4000		299.-	Seal Team		349.-	Legends of Valour	150.-	199.-
Chess Maniac 5 Billion & 1		299.-	Secret Weapons of Luftwaffe		299.-	Lethal Weapon	95.-	120.-
Civilization	269.-	299.-	Secret Weapons Isälevyt 4 erilaista kpl-hintaan		129.-	Lombard RAC Rally		95.-
Classic Adventures		399.-	Secret Weapons of Luftwaffe CD ROM		350.-	Magic Fly	50.-	
Clash of Steel		299.-	Sensible Soccer II	239.-	269.-	Mantis		120.-
Dark Side of Xeen		329.-	SimLife	269.-	329.-	Mean Streets	50.-	
Dark Sun - Shattered Lands		329.-	Space Quest V		299.-	Menace		50.-
De Luxe Paint IV AGA	695.-		Space Hulk	279.-	349.-	Mighty Bomb Jack	50.-	
Desert Strike	269.-		Spaceward Ho!		329.-	Myth	50.-	
Dogfight	269.-	329.-	Spear of Destiny		299.-	Night Shift	50.-	50.-
Dune II	239.-	269.-	Star Control 2		299.-	Operation Harrier	50.-	
Eco Quest II		299.-	Starlord		329.-	Pegasus	50.-	
Elite 2 - Frontler	269.-	299.-	Star War Chess		299.-	PGA Tour Golf		75.-
Empire De Luxe		329.-	Streetfighter 1 & 2		299.-	Populous & Promised Lands	150.-	
Eye of the Beholder III		269.-	Street Fighter 2		269.-	Populous 2	120.-	150.-
Eye of the Beholder Trilogy		329.-	Strike Commander Speech Pack		189.-	Prince of Persia		95.-
F-15 Strike Eagle III		299.-	Strike Commander		379.-	Race Driving	95.-	
F-117 A Nighthawk	269.-		Stronghold		299.-	Rack'em		95.-
Falcon 3.0		299.-	Super Frog	239.-		Roboport for Windows		150.-
Falcon 3.0 MIG-29 Isälevy		189.-	Syndicate	269.-	329.-	Roboport	120.-	
Falcon 3.0 Operatin Fighting Tiger Isälevy		189.-	Take A Break Pinball		299.-	Rome AD 92	120.-	150.-
Fields of Glory		329.-	Task Force 1942		329.-	Samurai		150.-
Flashback	239.-	269.-	Terminator 2029		299.-	Sarakon	95.-	
Flight Simulator 5.0		399.-	Terminator 2 - Chess Wars		290.-	Shadow of Beast	50.-	
Formula 1 Grand Prix (Microprose)	269.-	299.-	TFX		299.-	Simcity Terrain Editor Isälevy	50.-	
Freddy Pharkas		349.-	Tim Robot		329.-	Sleepwalker	120.-	
Front Page Sports Football PRO 93		329.-	Tornado		329.-	Stormovik SU-25		50.-
Goal	239.-	269.-	Trump Castle III		299.-	Strider 2	50.-	
Grandmaster Chess De Luxe		299.-	Ultima Underworld 2		329.-	Stun Runner	50.-	
Great Naval Battles		299.-	Ultima 7 Part 2 - Serpent Isle		349.-	Terminator 2		95.-
Great Naval Battles Superships of Atlantic		169.-	Unlimited Adventures		299.-	Test Drive 2 - The Duel		95.-
Great Naval Battles America In Atlantic		169.-	V for Victory IV - Gold, Juno, Sword		329.-	Thunderhawk	50.-	
Gunship 2000	269.-	299.-	V for Victory II - Veikkie Luki		279.-	Time Machine	50.-	
Gunship 2000 Mission Disk vol 1		189.-	V for Victory I - Utah Beach		279.-	Tornak the Warrior	50.-	
History Line		329.-	V for Victory III - Market Garden		349.-	Tournament Golf	50.-	
Incredible Machine / EVEN MORE ! (uutuus !)		299.-	Wayne Gretzky III		329.-	Ultima VI		189.-
Indiana Jones 4 Adv. Talkie CD ROM		330.-	Wayne Gretzky Gold		349.-	Valhalla		150.-
Indiana Jones 4 Adventure	239.-	269.-	Wayne's World		249.-	Vaxline	50.-	
Island of Dr.Brain		299.-	Wing Commander De Luxe Edition		349.-	Wizkid	120.-	
Jurassic Park	229.-	269.-	Wing Commander PRIVATEER		399.-	Wolfchild	79.-	
King's Quest VI	299.-	349.-	X-Wing		299.-	World Championship Soccer	50.-	
Lands of Lore		269.-	X-Wing - B Wing Isälevy		189.-			
Leather Goddesses of Phobos II		269.-	X-Wing - Imperial Pursuit Isälevy		189.-			
Legacy		299.-	Zool	199.-	269.-			

KUUKAUDEN EDULLISIMMAT : (Tuotteita rajoitettu määrä - pidä kiirettä !)

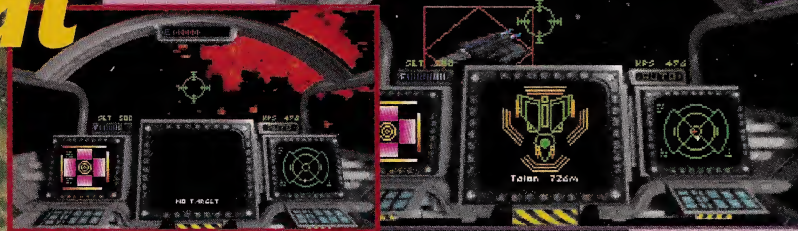
Addams Family	Amiga / ST	120.-	120.-	L.A.Law	PC	195.-
B.C.Kid	Amiga	120.-		Lethal Weapon	Amiga / PC	99.- 120.-
Castles 2	PC		150.-	Mantis	PC	120.-
Crisis in the Kremlin	PC		120.-	PGA Tour Golf	PC	79.-
Curse of Enchantia	Amiga / PC	150.-	150.-	Populous 2	Amiga / PC	120.- 150.-
Dynablasters	Amiga / PC	50.-	95.-	Rome AD 92	Amiga / PC	120.- 150.-
Global Conquest	PC		120.-	Sleepwalker	Amiga	120.-
Harrier Jump Jet	PC		250.-	Valhalla	PC	195.-

MEILTÄ MYÖS PC CD-ROM, MAC, ST, C64 JA SEGA -PELIT

PRIVATEER

Kauppiaat ja rohkeat

Avaruuspiraateista vain kaa-supilvi jää..



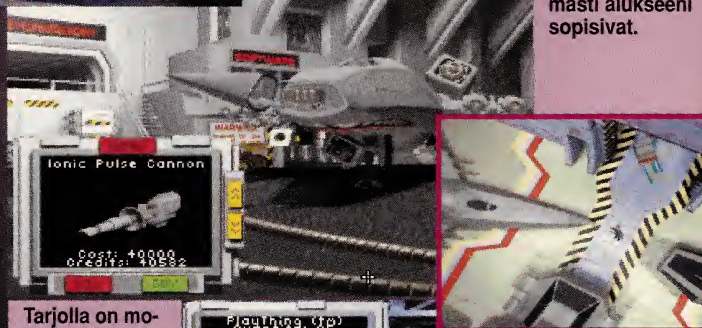
Pakollisten piraatintapporutiinien jälkeen kalaksien kauppias päättää pistäytyä New Constantinoplessa. Alus pitäisi varustaa ja kauppaakin käydä.

Mennäkö baariin?

Galaxy.



Nämäpä so-masti alukseeni sopisivat.



Tarjolla on moraalisestikin arveluttavaa kauppatavaraa.



Oiginin Privateeriä, enemmän kuin vähän Eliteä muistuttavaa ja Wing Commander-maailman-kaikkeuteen pohjautuvaa peliä on odottanut enemmän kuin pieni galaksi toivorikkaita pelaajia. Noin näppärää ideaa on mahdoton munata, ja odotukset ovat korkealla.

Gemini-sektori on Konfederationin ja Kilrathien reviirien välimaastossa sijaitseva raja-alue. Täällä keräävät rahaa pikku kip-poineen privateerit, jalat tukevasti lain oikealla ja väärällä puolella, kaupalla, palkkionmet-sästyksellä ja jopa rosvoilulla elävät avaruuden hämähä-miehet. Piraatteja ja tekniikkaa vihaavia uskovaisia viliseekin avaruudessa sellaisia määriä, että pistää ihmettelemään, ketä he ryöstelevät.

Pelaaja on perinyt isoisältään vanhan Cobra Mk.III:n, eikun Tarsus-luokan tutkimusaluksen ja vähän rahaa. Tämän herne-pyssyllä varustetun kylpyam-meen parempi varustelu ja pa-rempaan vaihtaminen on aika lailla ykkösprioriteetilla, mihin rahat saadaan tekemällä kaup-

paa ja suorittamalla tehtäviä. Tehtäviä jakaa tehtävätiokone, jä-senmaksun suorittami-sen jälkeen voi turvau-tua myös kauppias- ja palkkasoturikiltojen pa-remmin tuottaviin tehtä-viin. Lisäksi Privateerin on kätetty pikku juo-nenpätkä mystisine muukalaisisineen.

Karvanopat ja etuspoilerit

Tarsuksen lisäksi tarjolla on kol-me muuta alusmallia: Galaxy on hitaanpuoleinen rahtialus, Hunter nopea taistelualus ja Orion jonkinlainen kompromissialus. Avaruus on toki täyn-nä muitakin aluksia, mutta ei pelaajan ostettavissa.

Alusta viritellään pulittaamalla siihen lisähardwarea. Moottori-päivityksiä on viisi, samoin suo-jakentägeneraattoreita, joskin vain Orionissa voi viitoslaitteita käyttää. ECM-järjestelmät torju-vat ohjusluketusta, vetosäde mahdollistaa rahtimoduuleiden noukkimisen tuhotuista aluksista, korjausrobotti (ehdoton) korjaa alusta jo avaruudes-

sa ja rahtitilan laajennus tekee keikoista tuottoisampia. Kal-leimpia laitteita ovat erilaiset tutkat vaihtelevine ominaisuuksineen.

Tykkejä on tukku, tulivoimaitaan ja energiankulutukseltaan erilaisia. Tarsusta lukuunottamatta kaikkiin aluksiin saa vähintään yhden taka(ylä, ala)am-pumon, mutta toisin kuin WC2:ssa ne eivät ammu auto-maattisesti, eikä niissä ole tut-kaa. Äärimmäisen tärkeä lisäys on ohjusputki (tai pari). Wing Commanderin tutut ohjustyytit on siirretty Privateeriin hyödyt-tömistä "tyhmistä" aina Friend & Foe -ohjuksiin. Vapaasti lentä-viä protonitorpedoja laukovaa torpedolaukaisinta kannattaa harkita, sillä jo pari tekee muus-sia kohti rynnistävästä piraatis-ta.

Ostoksilla ja otteluissa

Laskeutuminen ja poistuminen sujuu automaattisesti, riittää kun lentää tarpeeksi lähelle pla-neettaa, asteroidia tai tukikoh-taa. Taitoa tai hereilläoloa ei vaadita.

Määränpäässä voi mennä markkinoille ostamaan tai myy-mään hyödykkeitä, käydä huur-teisella baarimikon kanssa pa-misemassa tai katsoa josko tehtävätietokoneella, kauppiai-den tai palkkasoturien killalla olisi makoisia keikkoja. Alus-taan voi myös korjata, varustaa tai vaihtaa parempaan, mikäli aluskauppa kohteessa on.

Tehtävät ovat todella rajoitet-tuja, tavarankuljetustehtävää lu-kuunottamatta loput tehtävättyy-pit ovat pelkkää taistelua. Joko täytyy putsata yksi NavPoint pi-raateista/retroista/kilratheista, partioida läpi useampi tai jopa etsiä vihollinen tehtävän listaa-mista järjestelmistä. Siipimiehiä ei ole, kauppa-alusten suojaa-mista ei myöskään. Ystävällis-mieliset alukset sentään autta-vat taistelussa, jos niitä paikalla

Miggsillä on mielenkiintoi-nen ehdotus lukijoillemme.



sattuu olemaan. Tavarankulje-tustehtävissä on muuten bugi: kohteeseen täytyy lentää ilman ensimmäistäkään välilaskua tai maksua ei heru.

Avaruustaisteluissa ei muuta eroa Wing Commandereihin ole kuin lähinnä alukset. Origin tun-tuu pienentäneen vihollisalus-ten osuma-aluetta ja vastaavas-ti kohentaneen heidän osuma-tarkkuuttaan, minkä johdosta pikkaisen kehnommilla aluksilla tulee turpiin niin että soi. Lisä-vaiketta taistelulle antaa huo-no joystick-rutiini: lähellä keski-aluetta keppi on täysin tunnoton ja ponnahtaa sen jälkeen noin sentin.

Aluksiin ja tukikohtiin voi lä-hettää viestejäkin. Tukikohdat eivät vastaa, ja muille aluksille heitettävät viestit ovat pelkkiä koristeuksia tyyliin "Kuole, perke-le!" tai "Mites menee?". Esimer-kiksi avunpyyntöjä ei voi lähet-tää, kukas se radiota semmoi-seen käyttäisi. Edes hyökkäyk-sen alla olevat kauppa-alukset eivät pyydä apua.

Päästäkäämme nyt kolme Wing Commander -sarjaan ra-kastunutta analysoimaan Elitee-riä.

Origin

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, Roland, AdLib

Ohjaus: J, H, N

Kiintolevy: 22,5 Mt

Nnirvi

Ah ja voi!

Olen pettynyt. Miten näin loista-vasta ideasta on tehty peli, jos-sa ei ole syvyyttä edes sen ver-taa että nilkat kastuisivat? En-simmäisen illan ihastuksen jäl-keen alkoi V-käyrä nousta. Ava-ruustaistelu ovat huonommin toteutettuja kuin Wing Com-mandereissa, ainoastaan digi-toidut efektit (vihdoin!) ihas-tuttivat. Kankea joystick-rutiini, tunnoton lentomalli, vihollisiin osumisen vaikeus (verrattuna Wingeihin) ja heidän wilhemtel-imäinen kyvykkyytensä vievät maun taistelusta, ja kun se on pelin pääasia...

Privateerin hiilipaperimaail-makaikkeus, pelimaailman epä-uskottavuus ja yleinen monoto-nisuus eivät myöskään ilahdut-taneet. Siksiäp useamman illan pakkopuserntamisen jälkeen tur-vauduin Privateer-editoriin (Pe-lit-BBS) ja hankin itselleni tar-

peeksi rahaa, jotta pääsisin vih-doinkin vähän kiertämään muuilmankaikkevutta ja etsi-mään pelistä kuulemma löyty-vää juonta.

No nyt peli piristyi ja ansait-see arvosanan "keskinkertai-nen". Vaikkei juoni pahemmin mitään lisääkään antaa se sen-tää jonkinmäköisen päämäärän, mutta Wing Commandereihin-kin verrattuna Privateer tuntuu alkeelliselta.

Nnirvi

Testattu: 486/50, SB

73

Eväät loppuivat

Privateer näyttää paperilla hä-vyttömän hyvältä. Odotin lu-pausten mukaisesti monipuolis-ta pelimaailmaa, jossa yritteli-äälle pilotille riittää tekemistä, mutta edessä olikin hyvin lyhyt ja lineaarinen juoni, joka huk-kuu nopeasti tylsiksi käyviin taisteluihin. Kaupankäynti ei juuri kannata, tehtäviä ei ole ko-vin monta eri tyyppiä ja planeet-tat ja avaruusasematkin ovat kuolettavan tylsiä paikkoja. Mie-lenkiintoisinta onkin alusten va-rustelu.

Grafiikka ja äänet ovat tietysti huippuluokkaa, onhan kysy-myksessä kuitenkin Originin pe-li. Hieman voisivat kuitenkin pe-lien ulkoasuun keksiä uutta, nyt tuntuu siltä että samat naamarit seikkailevat kaikissa Comman-der-peleissä. Muutenkin Origi-nin käyttämä bittikarttagrafiikka kolmiulotteisessa avaruudessa on aikansa elänyt koska sy-vyysvaikutelmaa ei pääse syn-tymään. Olisivat hieman nielleet ylpeyttä ja ottaneet mallia vaika X-Wingin vektorigrafiikasta niin tuhannet taistelutkin olisivat varmasti pysyneet mielekkääm-pinä.

Privateer on varmasti alkanut kunnianhimoisena ajatuksena, mutta jossain vaiheessa ovat eväät tai aika loppuneet kesken ja tuloksesta syntyi loputon avaruustaistelu, jossa mielenkiinto säilyy vain jos on paljon kärsi-



Steltekien robotit
tialus on paha
vastustaja.



vällisyyttä ja patologinen himo
tehdä tonneittain avaruusrö-
mua. Mitä tapahtui, Origin?

Kaj Laaksonen

Testattu: 486/33, 5B

78

Uni meni

Privateeria tuli odotettua kuin joulua, enkä voi väittää pahemmin pettyneeni. Roland-tuen puuttuessa kesti Blastikka-musaan totuttelu hetken, sillä GMin soundit tuovat mieleen lähinnä hammaslääkärin. Alku-shokin ja ensimmäisen illan jatkuvan taistelussa kuoleminen jälkeen alkoi peli kuitenkin maistua yhä paremmalta. Epätarkkaan joystickiin mukautuu nopeasti, ja vastustajat lakoavat helposti ohjusten avulla. Rahanatkin aukeavat kiltoihin liittymisen jälkeen ja itse lentelinkin jo toisena iltana parhaalla mahdollisella sporttiraudalla.

Vaikka vihollisia on vähän ja taistelut ovat samantapaisia, kompensoivat hyvä tekoäly ja kiehtova juoni summan plussan puolelle. Kaunis grafiikka luo hienon tunnelman ja puutteistaan huolimatta Privateeria tulee pelattua yöt läpeensä. Pakkohan tälle on hyvät pisteet antaa, sanovat muut mitä tahansa.

Tapio Salminen

Testattu: 486/66, 5B GMid

90



Wing Commander Academy

Jokainen wingcommandööri varmasti ilahtuu mahdollisuudesta rakentaa oma Wing Commander. Toivottavasti Origin tekee sellaisen joskus nyt ilmestyneen Wing Commander Academy -tyyppisen rajoittuneen kahakkaeditorin asemesta.

Wing Commander Academy on nimittäin se, mitä jää jäljelle, kun Wing Commandeista poistetaan mielenkiintoinen juoni, hienot välianimaatiot, tehtävänjako ja oikeastaan kaikki muu paitsi taistelu.

Oletan, että Wing Commanderin maailma on tuttu. Jollei ole, on vielä vähemmän syytä tarttua tähän pakettiin, mutta sitäkin enemmän syytä hankkia nuo kiehtovat avaruussammukset kaikkinen lisäosineen.

WCA on Federaation akatemian harjoitussimulaattori, jossa keltanokat harjoittelevat tulevia koitoksia varten. Yhtä tehtävää varten voi tehdä neljä NavPointia, joihin voi ripotella kaiken WC2:n tavarat eli hävittäjiä, isoja aluksia, miina- ja asteroidikenttiä ja jopa avaruusaseman. Siipimiehen voi valita Hobbesista, Angelista, Maniacista ja Lightspeedistä, joka edustaa keltanokkaa. Tehtävätyyppejä on yksi: tuhoa vihollinen.

Pisteestä toiseen

Tehtävään hypätään ilman minikäänköistä käskynjakoa. Tehtävien nivomisesta kampanjaksi tai skenaarioksi ei ole toivoakaan, eikä Navpointista toiseen voi lentää kuin autopilotilla. Tehtävä loppuu suoraan takaisin tehtävänkehittimeen ilman ensimmäistään välianimaation tapaista, eikä tehtävällä ole edes mitään voitto- tai tappioehtoja.

Grafiikka ei luonnollisesti Wing Commandeista poikkea. Kilrathit onneksi puhuvat, mutta omat siipimiehet eivät. Outoa kyllä, lisämaksusta ei tarjota Speech Packia.

Tiellä taistojen

Itse tehtävänrakennusosio on täysin amatöörimäinen. Kaikki



alukset, jotka pelaaja NavPointiin asettaa, ovat automaattisesti vihollisia, vaikka olisivatkin Federaation aluksia. Omia isoja aluksiakaan ei ole kuin yksi avaruusasema. Omia siipimiehiä voi sentään olla kokonaisuudessaan massiivinen yhden kappaleen armada. Ihailtavan joustavaa ja monipuolista, joka takaa ettei Academyyn kyllästy ainaakaan sataan vuoteen.

Lisäksi alukset asetetaan Wing Commanderin tutkaa muistuttavaan pikkuruiseen ympyrään, ja ne ilmestyvät pääsääntöisesti pelaajan viereen aseet optimaalisisessa ampumakulmassa. Ainoa positiivinen ominaisuus on satunnaistekijä, joka heittelee satunnaistekijä aluksia sinne sun tänne.

Hanska

Academyssa on myös Gauntlet-moodi, jossa pelaajaa vastaan tulee yhä uusia ja parempia kilrathialuksia. Parin aallon välein pelaajan aseet ja suojakentät kunnostetaan. Tämä moodi romutetaan tehokkaasti toiminnan pätkivillä ruuduilla, joissa edellisen kerrotaan. Wing Commanderin kolikkopeli oli metrin parempi.

Jonkinnäköisenä porkkanana on mukana Wraith uusine Reaper-kanuunoinen ja Leech-ohjuksineen sekä kilrathien Jrat-

hek, jolla pelaajakin voi lentää.

Summa summarum, Kollaa kollaarum: Wing Commander Academy on täysin turhanpäiväinen julkaisu, josta edes aika fanaattinen Wing C -fani ei saa oikeastaan mitään irti. Paitsi sen, ettei WC:n taisteluissa yksinään juuri ole hurraamista.

Nnirvi

Origin/Electronic Arts

PC

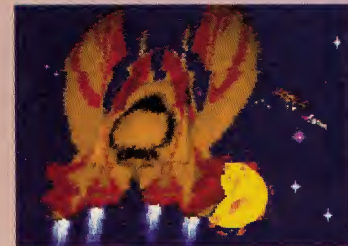
Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, Roland, AdLib

Ohjaus: H, N, J

Kiintolevy: 7 Mt

Testattu: 486, VGA, Sound Blaster



Toteutus

Wing Commanderien bittikartta-aluksia on ajan hammas näykkäissyt. Omat siipimiehet eivät puhu! Buu!

Kynnys

Itse valittavissa.

Yhteenveto

Keskinkertainen, keskeneräinen ja innoton.

Ammuskelu

70

RETURN TO ZORK

Onko tämä SE CD-peli?

Vanhana Infocom-friikkinä en voinut kuin taputtaa pieniä karvaisia tassujani (täydenkuun aika), kun Activision ilmoitti siirtävänsä ainoiden kunnan seikkailupelien eli Infocomin maailman CD-ROMille. Jos Return to Zork on vähänkään uskollinen kunnianarvoisille esikuvilleen, se on lyövä CD-ROMit läpi pelimediana siinä missä Zork I aikoinaan koukutti tuhannet ja taas tuhannet pelaajat tekstiseikkailujen lumoihin.

Videoseikkailu

Activision on aina välistä yrittänyt hyödyntää Infocomin konkurssin jäljiltä sille siirtyneitä Infocomin tekijänoikeuksia ja tuottanut erilaisia teksti- ja grafiikkaseikkailujen sekasikiöitä. Niistä yksikään ei ole kuitenkaan yltänyt Infocomin klassikkojen, kuten Zork-sarjan, Starcrossin tai Enchanterin tasolle. Vain viime vuonna ilmestyneet The Lost Treasures of Infocom -kokoelmat ovat ansainneet Infocomin ystävien jakamatomat aplodit.

Siinä missä Infocomin klassikot ovat puhtaita tekstiseikkailuja, Return to Zork on videoseikkailu, jonka rinnalla paraskin grafiikka kalpenee. Tapahtumat esitetään videoanimaatioina, joissa yhdistetään tavanomaista tietokoneanimaatiota ja videokuvaa varsin tyylikkäästi. Allekirjoittaneen käsiin eksyneessä betaversiossa osa animaatioista on vielä kesken, mutta valmiit kohtaukset vievät silmät mennessään. Muutamassa vauhdikkaammassa kohdassa meinaa pudota penkiltä kun horisontti heiluu milloin mihinkin suuntaan.

Videoseikkailussa korostuu ohjelmoiden ja animaattoreiden ohella näyttelijöiden osuus. Täs-

●● CD-ROM-peleistä on puhuttu jo vuosia, mutta läpimurto antaa odottaa itseään. Vaan kuinka kauan?

säkin suhteessa Return to Zork tuntuu varsin onnistuneelta. Henkilöt saattavat tosin ensi alkuun vaikuttaa turhan karrikoiduilta, mutta sen selittää heidän esikuvansa. Yhdenkään vanhan Zorkin henkilön tai muun otuksen luonnetta voi tuskin kuvata sanalla "tavanomainen". Return to Zorkin alussa nimetäänkin pelin näyttelijät kuin elokuvassa ikään.

Helppoa tai ei

Betaversion ongelmien ratkaisu on varsin helppoa, sillä kohdistin tunnistaa jokaisen esineen, jota pelaaja voi käsitellä. Kun esinettä klikkaa, sen kohdalle ilmestyy ikonivalikko, joka sisältää kaikki esineelle mahdolliset toimenpiteet. Enää ei siis tarvitse yrittää arvata oikeaa englanninkielistä sanaa, jolla loitsukäärön saa ulos rotankolosta (Enchanter jumiutui tähän puoleksi vuodeksi). Joskus ratkaisu on liiankin ilmeinen. Muropakkauksen toimintovalikossa on vain yksi ikoni: ravista. Se pitää tosin tehdä kahdesti, ennen

kuin muropakkauksen pohjalla oleva pilli nousee pintaan. Toisaalta pelissä on myös paljon kinkkisempiä pulmia, jotka vaativat huomattavan luovaa mielikuvitusta. Kelle tulee ensimmäiseksi mieleen heittää rintaliivilaatikko polttouuniin, etsiä tuhkan seasta metallinen liivinluu ja jäähdyttää se pullollisella vettä?

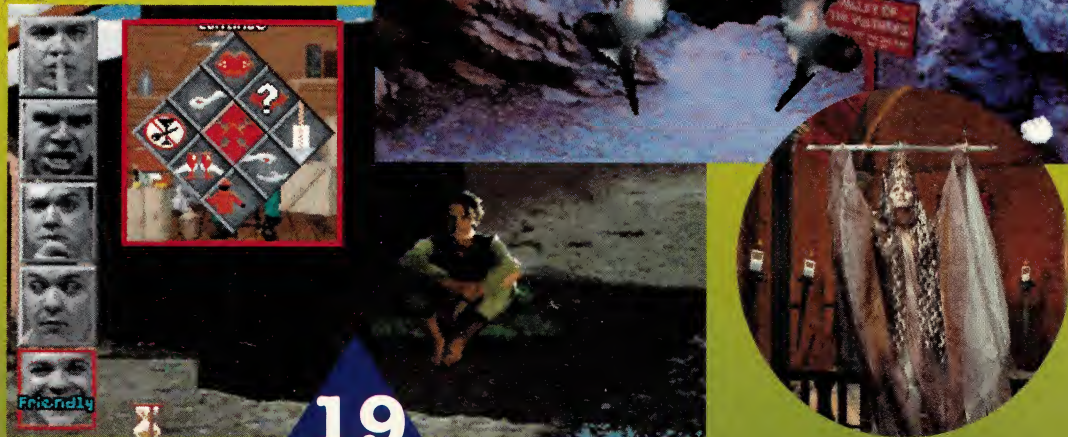
En tiedä, kuinka paljon muutoksia Return to Zorkin maailmaan on tulossa ennen pelin lopullista versiota. Mielestäni se kaipaisi lisää sivujuonia, punaisia sillejä, turhia asioita, jotka eivät vie peliä eteenpäin, mutta joita on hauska etsiä. Infocomin tekstipelithän ovat täynnään kaikenlaisia pikku jänjiä, jotka elävöittävät pelin maailmaa.

Videoseikkailussa jokainen jänä vaatii kuitenkin oman animaationsa, eikä CD-levyllekään mahdollisia mahdu. Siinä suhteessa Return to Zork on uskollinen esikuvilleen, että pelissä on vain muutama murroskohta, jossa yksi ongelma voi jumittaa koko pelin etenemisen. Yleensä pelaaja vaeltaa pelin maailmassa etsien samanaikaisesti ratkaisuja useisiin eri pulmiin. Toki jokien ongelma voi ratketessaan antaa avaimen toisen ongelman ratkaisuun, mutta tavallisesti yhden pulman voi aina jättää hautumaan ja lähteä vaeltamaan uuden arvoituksen toivossa jonnekin muuante.

Odotan joka tapuksessa Return to Zorkin lopullista versiota innolla ja voin jo tämän betaversion perusteella suositella sitä jokaiselle vanhan Zorkin ystävälle, joka sattuu omistamaan CD-ROM-aseman.

Jyrki J.J. Kasvi

DEMO
PELIT
purkissa
90-1205757





●● Jurassic Park perustuu Michael Crichtonin kuuluisaan kirjaan, ja siitä on kuulemma tehty elokuvakin. Elokuvasta tuskin tulee minkäännäköistä menestystä, sillä en usko, että dinosaurusefektejä pystyy tekemään edes Industrial Light & Magic.

LISKOJEN YÖ

Jurassic Park kertoo eläinpuistosta, jonka eläimistö koostuu kloonatuista dinosauruksista. Turvajärjestelmien pettäessä dinot saavat maistaa paitsi vapautta myös raakaa puistovierailijaa. Pelissä tohtori Alan Grantin tehtävänä on luotsata kaksi (typerää) lasta läpi Dinosauruspuiston, pelastaa varastetut dinoalkiot, saada sähköt päälle ja tilata pelastushelikopteri. Kirjan/elokuvan juonta seurataan lähinnä viitteenomaisesti.

Jurassicin alkutasot on toteutettu kaksiulotteisella chaosenginemaisella perspektiivillä. Pääsääntöisesti grafiikka on ihan hyvän näköistä, vaikka kumiletkujalkaisen sankarin animointi ei ihan maailman parasta olekaan. Dinosauruksia on mukana elokuvaa enemmän, ja joka kentässä vaanii miljoonapäinen Compsognathus-, Dilophosaurus- ja jättilyhönteiskanta, joita sitten lahdetaan laserilla tai kiväärillä. Lievää järjenkäyttöäkin vaaditaan paikka paikoin, joten pelkkä ammuskelupeli ei JP ole. Kaksiulotteinen osuus on ihan mukiinmenevä toimintaseikkailu.

Rattoisampana osuutena pe-

lissä on Wolfenstein-tyylisiä 3D-osuuksia, joissa liikutaan viihdekeskuksessa raptorien ruokana. Raptoreita ammuskellaan pikakiväärillä. Nopeilla koneilla kannattaa käyttää koko ruudun täyttävää näkymää pikkuruuden asemasta. Yllättävää kyllä, osuudessa on jopa automaattikartoitus.

Ihmetyttää, miksei näitä kahta

pelityyppiä ole vuoroteltu enemmän. Yksi lyhyt 3D-osuus (ilman raptoreita) tulee toisen kentän (Triceratopsit) jälkeen, ja sitten tulee 2D-perspektiiviä kenttä kentän jälkeen. Lähes kaikki 3D-osuudet on sitten kassattu loppuun.

Suurin vika Jurassic Parkissa on 2D-osuuksien englantilainen suunnittelufilosofia. Ruutu on

lähes koko ajan täynnä hirvöitä, ja on vaikea keskittyä työntämään kiviä oikeisiin paikkoihin, kun lohkareita sataa niskaan ja Compyt näykkivät nilkkoja. Sokeloissa vaeltamista on myös liikaa. Tosin kun kentän on kerran selvittänyt, sen läpipelaaminen on aika helppo ja nopea nakki. Poikkeus säännöstä on kohta liskokuningas Tyrannosaurus Rexin kanssa, joka vaatii millisekunnin ajoitusta ja miljoona kiloa silkkää tuuria. Viideskymmenes kerta toden sanoo.

Onneksi joka kenttää voi kokeilla kolme kertaa ja jossain välissä pokahtaa esiin kenttäkoodejakin, luojan kiitos. Ilman näitä olisivat dinot saaneet siirron Jurassic Trashcaniin.

PC-versio tuntuu osittain vassemmalla kädellä ohjelmoidulta. Grafiikka on kyllä enimmäkseen hyvää (pikku bugeja, niin kuin maalla uimista tms. on havaittavissa). Sen sijaan äänissä on parantamisen varaa ja paljon. Digitoidut efektit ovat liian kovalta suhteesta taustamusiikkiin, ja syystä tai toisesta suurin osa niistä lakkaa itsestään toimimastakin. Myös joystick tuntui aavistuksen verran takkuilevan, mutta peli sujuu mainiosti näp-



Ichtyosaurus haukkaa välipalaa. Rannalla myrkyä sylkeviä Dilophosaurusia.

Kiviä pudotteleva lentolisko ei ole iso vaara.



Kun Tyrannosaurus saa Grantin kiinni, seuraa oppitunti petoliskoien ruokailutottumuksista. Pikkuliskot ovat Compsognathuksia, jotka elokuvassa unohdettiin täysin.



Gallimimus-lauman panilikkiin lienee syykin.



Mikäli Triceratops ei saa tarpeeksi ruokaa, tulee Grantista lähty.



Tietokoneterminaaleista saa kartan lisäksi vihiä, mitä Grantin pitäisi tehdä.



päimilläkin. 3D-osuudessakin on jotain outoja satunnaisia grafiikkahäiriöitä, mutta yllättävän hyvin se on toteutettu.

Toimituksessa sattui olemaan CD-32, jonka mukana tullee levyllä oli muutaman kenttä-näytteen demopeli Jurassicista. Sen perusteella Amiga-version (AGA) 2D-osuudet näyttävät jokseenkin yhtä hyvältä, pelattavuus on jonkin verran parempi, mutta sekä musiikki että efektit valovuosia parempia. Tyrannosauruskin oli heti metrin pelottavampi. Rujon näköinen 3D-osuus ei suostunut liikkumaan, joten se siitä.

Oceanin lisenssipeleiltä ei yleensä odoteta kuin pahinta, mutta yllättävästi tämä paketti vangitsee Spielbergin elokuvan hengen täydellisesti: keskinkertaista parempi viihdepaketti näyttävillä efekteillä, muttei mitään maata järjestyttävää.

Ocean

PC, A500/600, AGA, CD-32

Näyttö: VGA

Ääni: AdLib, Sound Blaster, Roland

Ohjaus: J, N

Kiintolevy: 4,5 Mt

Testattu: 486/50, SB

Nnirvi



Valitettavasti en voi painaa liipasinta...



Rrrraptorri!

Toteutus

Hyvä grafiikka, buginen äänipuoli.

Kynnys

Refleksejä tarvitaan, paikka paikoin jopa aivosolujakin.

Yhteenveto

Odotettua parempi lisenssipeli.

Toimintaseikkailu

80

Eroon Tyrannosaurus Rexistä

Mene aloituskohdasta hiven alas ja jatka vasemmalle. Tiputa öljytynnyri alas. Kun juokset pakoon, ylitä kuilu tynnyriä pitkin ja yritä viimeisellä soihdulla osua valuneeseen öljyyn. Jos kaikki muu pettää, seuraava koodi (Pteranodonien luo) on 0179Dxxx. JP:n kenttäkoodissa kolme viimeistä numeroa ovat pelikohtaisia, joten korvaa ne omien koodiesi kolmella viimeisellä numerolla.



Viemäreissä vaanii pikku-Tyrannosaurus. Sekä kortti että lautta muuten löytyvät hyvin läheltä alkua.

Jurassic Park – The Movie

Ohjaus: Steven Spielberg

Steven Spielberg ei ole parhaimmillaan Jurassic Parkin ohjaajanpallilla. Henkilöt ja juoni jäävät löyhiksi ja pääosaan nousevat kieltämättä upeat erikoisefektit.

Juoni etenee töksähdellen ja monia asioita jää selittämättä. Miten on luotu ikaikainen biosfääri? Miksi kerätään meripihkaa? Missä ihmeessä tytteli on oppinut käyttämään Unixia? Ja miksi se saakelin pojannassikka on niin rasittava...

Jotenkin tuntuu, että jälleen kerran elokuvan on ollut mahdollista tiettyyn minuuttimäärään, ja koska Industrial Light & Magicin erikoisefektit ovat tulleet niin kalleiksi, on päätetty napsaista poisottavat pätkät juonesta. Seurauksena on tiettyjä epäloogisuuksia, mutta menoa ja meininkiä rasittavuuteen asti riittää kyllä.

Jurassic Park on lapsille sopivaa melskettä, aikuisille riittäisi parinkymmenen minuutin kooste erikoisefekteistä.

Tuija Linden



Dinosauruspuisto

Michael Crichton

Tein sen virheen, että luin Michael Crichtonin upean kirjan, ennen kuin menin katsomaan elokuvaa. Älkää ikinä tehkö samaa virhettä.

Luin kirjan yhdellä istumalla. Crichton on pystynyt rakentamaan opuksensa siten, että jännitys kasvaa koko ajan ja on suorastaan pakko lukea vielä seuraava sivu. Pääosaan nousevat – ei itse asiassa dinosaurukset – vaan moraalinen pohdiskelu siitä, onko ihmisillä oikeus edes yrittää luoda menneisyyttä uudelleen.

Kirja ei kuitenkaan ole mikään filosofinen teos, vaan kunnon seikkailua alusta loppuun. Siinä missä elokuvassa henkilökuvaukset jäivät heppoisiksi, Crichton on pystynyt tekemään jopa nassikoista aitoja. Dinojen määrä on huikea, ja aloin ihan oikeasti inhota raptoreja ja varsinkin pieniä kanamaisia Compyjä, joita leffassa ei ollut lainkaan.

Kokeilkaapa kirjaa, vaikka olisittekin nähneet leffan. Ette varmasti kadu.

Tuija Linden

Dungeons & Dragons™

STRONGHOLD

Kuningaskunta kuin painajaisunta

Lukija meidän, joka olet haaveillut fantasiamailman kuninkuudesta. SSI:n Strongholdissa sinun on valtakunta, voima ja kunnia. Sinun tahtosi tapahtuu niin taloudenpidossa kuin sotimisessa. Anna alamaaillesi heidän joka-päiväinen leipänsä (ja rahaa ja asuntoja), mutta älä vahingossa-kaan anna vihollisillesi heidän hyökkäyksiään anteeksi. Muuten tulee aamen.

Stronghold on SSI:n uusi kuningaskuntasimulaattori, johon markkinointihenkisen väkinäisesti on pultattu Dungeons & Dragonsia. Pelaaja aloittaa paronin rupuna. Hyvien (lawful) paronien tarkoitus on kaupunkia

kasvattamalla ja asukkaat tyytyväisinä pitämällä tarkoitus edetä keisariksi (tai keisarinnaaksi), pahojen (chaotic) täytyy saavuttaa sama päämäärä nitistämällä kaikki muut ja neutraalien täytyy tehdä sekä että.

Tuekseen tuleva keisari joutuu valitsemaan neljä vasallia haltioiden, maagien, pappien, taistelijoitten, kääpiöiden ja puolituisten joukosta. "Joutuu" on hyvä ilmaisu, koska neljä vasallia mutkistavat peliä ja mieluummin olisin nähnyt eri ryhmien olevan osa omaa yhtä alamaajoukkoa. Arkkielämän termein ilmaistuna ongelma on sama elättääkö yhtä lasta vaiko viittä vinkuvaa pikku verenimijää.

Kalliolle kukkulalle

Kun päälinnoitus ja neljän alipäällikön linnoitukset on rakennettu, alkaa kuningaskunnan laajennus. Tärkeitä tekijöitä on kolme: raha, ruoka ja asunnot.

Liiallisen yksinkertaisesti seli-

tettynä mökit lisäävät asutusta, maanviljely ruokaa, kaivokset tuottavat jonkin aikaa rutkasti rahaa, muun muassa basaarit (ja vastaavat) myös, harjoitushallit lisäävät tasoja, sepänpajat tekevät parempia aseita ja haarniskoita. Eri rakennustyypppejä on



Pyramidista säädellään, mihin ruudussa olevat joukot aikansa käyttävät: rakentamiseen, harjoitteluun vaiko värväykseen.

"Magneetti", jolla tilataan joukkoja juuri tähän ruutuun.

Eri päälliköiden pyramidit, jotka täytyy asettaa jokaiselle erikseen.



kymmeniä, ja yleensä jokaisen saa päivitettyä isommaksi (tuotavammaksi, tehokkaammaksi) kolmessa vaiheessa tyyliin kotipuutarhasta tulee farmi ja sitten plantaasi. Tuotoista tilitetään osa yhteiskassaan, josta rahoitusrajoitteiset johtajat voivat sitä lainata. Ruudussa, jossa on rakennus, täytyy olla yksiköjä, tai muuten rakennukset rappeutuvat ja aikanaan tuhoutuvat.

Talvella sitten ruoantuotanto laskee neljännekseen normaalista, jolloin maataloudesta saatavat tulot pienenevät, ja ilman etukäteishamstrausta viljasiiiloihin alkaa väestö kuolla nälkään. (Onneksi ei tarvitse maksaa vientitukea, jotta naapuri saisi markan maataloustuotteita. Fantasiapeli mikä fantasiapeli.) Tämä hallinnollinen puoli oli sen verran mielenkiintoinen ja monipuolinen että pelisessioissa riitti pituutta.

Ja välillä luonnollisesti pitäisi käydä kurnottamassa naapurin hirviöitä, ennen kuin ne saavat päähänsä tehdä maahanmuuton itse. Peli päättyy, jos pääjohtajan linna vallataan.

Joukkojen "hallintaa"

Pikku hiljaa yksiköjä ilmaantuu. Ne saa pysymään paikallaan asettamalla ne home-tilaan, jolloin ne eivät paikaltaan liiku. Muut mahdollisuudet ovat ready, jolloin yksikkö on marssivalmis, ja unassigned, jolloin se on melkein yhtä valmis. Jos näihin tiloihin ei kosketa, vaeltelevat joukot automaattisesti lähiruutuihin ja "homeutuvat", jottei niitä löydy kuin vaikeasti hakemalla. Tämä tehdään yksikkö kerrallaan, jottei se sujuisi liian helposti ja nopeasti.

Pelialue on 144 x 57 -kokoinen ruudukko. Joukkoja liikuttellaan menemällä ruutuun, jon-



ne ne halutaan, ja vääntämällä "magneettia", joka toimii vähän kuin Populouksen vastaava. Vapaat joukot alkavat tällöin haakeutua paikalle, ja mitä enemmän magneettia vääntää, sen enemmän porukkaa tulee paikalle.

Joukot saa keskittymään värväykseen, rakentamiseen tai harjoitteluun räpläämällä hauskaa pikku pyramidia. Harjoittelemaalla he keräävät kokemuspisteitä ja kasvattavat tasoja, rakentaminen säätelee tietyt rakennusten valmistumisen nopeutta ja värväyksellä houkutellaan lisää joukkoja. Tottakai joukkojen tekeminen säädellään paitsi johtaja myös ruutu kerrallaan.

Moni cache päältä kaunis

SSI on päättänyt panostaa grafiikkaan, ja onnistuu menemään metsään niin että kaarna lentää. Kuten kuvista näkyy, on kuvakulma uusi. Kuvaruudun keskellä on neljä "koloa", joihin rakennukset voi nostattaa. Kuvaruudun etuosassa liikuskelevat peliruudussa olevat joukot, ja takana näkyy sitten takana olevien peliruutujen sisältöä. Ihan kiva jippo, joka ei tosin sovi pelityyppiin pätkääkään. SimCity-

tyyppinen linnunsilmäratkaisu olisi ollut parempi vaihtoehto.

Mutta eikö ole karttamoodia, josta saisi kokonaiskuvan?, huudahtaa joku. On, mutta oudosti se näyttää vain joukkojen ja linnojen paikat, joukot vielä kaikki valkoisina pisteinä (tai välkkyvinä, jos ne ovat ready tai unassigned). Asutettuja ruutuja ei ole merkitty mitenkään, joten tyhjiin asettuneiden yksikköjen löytäminen ei ole vaivatonta, heidän ovat menneet automaattiseen home-tilaan. Ahkerat valikoiden selaaajat pystyvät kyllä tyyppi kerrallaan selvittämään missä mikin rakennus on, eihän niitä ole kuin kymmeniä eri tyyppisiä.

Vetovoimaa

Väännetäänpä rautalankaa: sangen monilukuinen joukko luurankoja lähestyy asutustani. Valitsen kohdan, johon haluan joukkoni. Nyt alkaa hupi: ensin valitsen johtaja ykkösen ja napautan magneetin täysille. Tällöin alkavat readyt ja myöhemmin unassignedit siirtyä paikalle. En vain tiedä mistä he ovat tulossa. Sama operaatio täytyy toistaa jokaisen viiden johtajan kohdalla. Toivottavasti olen käyttänyt paljon aikaa ja hiirtä pistääkseni kaikki tyhjiä tontteja partioivat, automaattisesti home-tilaan menneet joukot ready-tilaan, tai muuten minulla on hiukan joukkoja turhan panttina.

Aikanaan joukot notkuvat paikalle ja taistelu on surullista katseltavaa. Enimmäkseen joukot haahuilevat veltoina edestakaisin sen enempää vihollisen kimp-puun rynnimättä. Kantomatkastaan huolimatta heikot maagit vaeltavat vihollisen viereen kuolemaan, jämerän kääpiölau-man pyöriskellessä

ruudun toisella puolella.

Ihan oikeasti teidän pitäisi ko-keilla Strongholdia ymmärtääk-senne kuinka samperin hauskaa tämä on. Periaatteessa armeijan pitäisi koostua mahdollisimman monesta eri lajista, mutta kun niiden hallinta on mahdotonta. Miksen pentele voi rakentaa ar-meijaa, johon liitän porukkaa, joita sitten komennetaan yhtenä? Miksen edes voi komentaa klassiseen "menkää paikasta A paikkaan B" -tyyliin? Mitään Stronholdin tyyppistä uskomatoman typerän, avuttoman aivottomasti toteutettua en ole koskaan nähnyt enkä toivottavasti toiste näekään.

Eli pähkinänkuoressa: mitä isommaksi kuningaskunta laajenee, sen mahdottomammaksi sen hanskassapito menee. Ja kun viholliset lähtevät liikkeelle, ei niitä näillä eväillä pysäytetä kuin tuurilla.

Strongholdin tuho on sääli, sillä epäonnistuneen kikkatoteutuksen takana häilyy mielenkiintoinen strategiapeli. Minun jär-keeni ei mahdu millaiset pelites-taajat ovat tälle kehaneet jul-kaisuluvan antaa.

Muutakin sanottavaa olisi, mutta sitten suu taas maistuisi kuukausikaupalla saippualta.

Nnirvi

SSI/U.S. Gold

PC

Näyttö: VGA

Ääni: AdLib (Gold), Sound Blaster (Pro), Pro Audio Spectrum, Roland Kiintolevy: 6 Mt

Testattu:486/SB

Toteutus

Mielenkiintoisen näköinen, asialliset digitoituid efektit, hyvä ja monipuolinen hallinnollinen osuus, muuten mi-kään ei oikeastaan toimi.

Kynns

Julkaisukynns ainakin on lii-an matala.

Yhteenveto

Strateginen fantasiapeli, jon-ka erinomainen peli-idea on ihailtavasti onnistuttu tuhoa-maan.

Strategiapeli

PYH!

65

DUKE LORD HAWK, CHAOTIC MAGE			
STR 9	POPULATION 173	FOOD PROD. 330	
INT 18		FOOD STORED 5,515	
WIS 14	HOUSING 167	FOOD STORAGE 5,515	
DEX 12	FOOD SOLD 15	MAX. TRADE 15	
CON 10			
CHA 9	INCOME 23		
	GOLD 1,467		
	VAULT STORAGE 15,000		
	FUND ACCESS 1,401		
	COMMON FUND 7,007		
	POPULARITY 56%	CITY BLOCKS 232	
	TO PROMOTE 63%		
Year 3. A CHAOTIC leader must destroy all enemies.			

Vapise Aho: minun valtakunnassani on rahaa ja ruokaa.

Sitä samaa

ISHAR 2

Messengers of Doom

Arborean saaristossa on kaikki hyvin. Sotia ei ole käyty vuosiin, kaupankäynti kukoistaa, ja muutenkin meno on kuin Muumilaaksossa. Tämä ei kaikille sovi, ja eräänä tyypillisen kauniina päivänä Ishar-linnoituksen hallitsija saa ikävän viestin: kaaoksen voimat uhkaavat yleistä hyvinvointia, petoksen verkko on ututettu seitsemän saaren ylle. "Pahuus on sairaus, minä olen lääke", toteaa hallitsija ja lähtee värväämään joukkoa, joka tulee tunnettaman Tuomion Sanansaattajina.

Ishar 2 on piirretyllä 3D:llä toteutettu seikkailupeli, jossa yritetään estää pääpaha Shandaria toteuttamasta suunnitelmiaan. Pelissä eteenpäin pääsemisen kannalta välttämätöntä on selvittää pienempiä tehtäviä, joiden sisältö vaihtelee laidasta laitaan. Hahmolukista ovat mukana kaikki tavalliset, magia toimii normaalisti ja taikajuomiakin voi sekoitella taikapadan löydettyään.

Hiirivetoinen käyttöliittymä on melko rajoittunut, mutta muuten ihan ok. Automaattikartoitusta ei ole, mutta alueiden kartat saa näkyviinsä ikonin naksautuksella. Eksyminen on silti mahdollista, koska kartoista eivät aina selviä mahdolliset kulkureitit, vaan ainoastaan sen hetkinen sijainti saarella. Jos koneesta löytyy yli mega muistia, karttaruutu on koko ajan muistissa ja pelaaminen muuttuu miellyttävän nopeaksi.

Isharin varsinainen jippo on se, että hahmojen yksilöllisyyttä on yritetty nostaa esiin. Mukaansa voi pestata lisävoimia ai-

The screenshot shows the game interface during a battle on 'Irvan's Island'. At the top, the location and date '24-1-9' are displayed. Below the battle scene, a character status screen for 'Barnost' is visible. It lists various skills and their values:

Skills :	Value
Lock-picking	:36
Perception	:42
First aid	:42
Arms 1 handed	:93
Arms 2 handed	:94
Throwing weapons	:86
Shooting	:84

Below the skills list, there are icons for various items and equipment. At the bottom of the screen, the names of the party members are listed: 'Barnost', 'Bron', 'Dorian', 'Bragl', and 'Aranir'.

Taidot ja inventaario näkyvät selkeästi.

noastaan, mikäli enemmistö ryhmästä pitää uudesta ehdokkaasta, samoin aivan liian usein joku ryhmän jäsenistä voi kieltäytyä antamasta ensiapua henkilölle, josta ei pidä. Erikoinen idea, muttei käytännössä toimi, koska esimerkkihenkilö ilman vastalauseita suostuu kuitenkin parantamaan vihamiehensä tilalla. Salamurhaustoiminnolla voi

hankkiutua yhteistyöhaluttomista kumppaneista eroon, tosin sillä riskillä, että muu ryhmä* kostaa puolestaan murhaajalle. Varomaton johtaja tapattaa ryhmänsä ennen kuin taistelu on alkanutkaan.

Tutut ase- ja haarniskarajoitukset ovat mukana, ja pikkuhienoutena pelistä löytyvät omat haarniskat miehille ja naisille. Se, miksi naisten

haarniskoissa (joiden tehtävä on suojata mahdollisimman hyvin) poikkeuksesta on syvään uurretut kaula-aukot, jää yhtä suureksi mysteerioksi kuin se, miksi kuolleet seikkailijat häviävät tavaroineen savuna ilmaan heti, kun liikkuu kuolinpaikasta askeleenkaan johonkin suuntaan. Muutenkin Isharin maailma tuntuu olevan sukua Bard's Taleille, sillä tavaraa ei voi tiputtaa maastoon, hirviöt pystyvät liikkumaan ainoastaan tietyllä pienellä alueella, ja sillai. Kaikki kaupat, tavernat yms. ovat pelkkiä kuvia, joten palveluammattien harjoittajia ei voi tappaa eikä kauppooja ryöstää.

Vaikeimmin nujerrettava vihollinen on aluksi rahapula, koska ruoka maksaa ja sankareiden fysiologia on erikoinen: ruoka palauttaa voimia, jotka kuluvat taistellessa. Kun fyysiset voimat ovat ehtyneet, miekanheilutus ei onnistu (suossa juokseminen ja viikkokausien valvominen eivät kylläkään tuota ongelmia) ja heppu on tuomittu pyörittelemään peukaloitaan muun ryhmän taistellessa henkensä edestä.

Peliin on kuitenkin unohtunut kyseenalainen keino hankkia rahaa: tavernat, joita löytyy runsaasti, ovat pullollaan seikkailunhaluisia henkilöitä. Heidät voi palkata mukaansa, tyhjentää rahoista ja likvidoida lähimmällä kujalla, jolloin jo muutaman tavernallisen jälkeen voi ostaa itselleen kunnan sotavarustuksen, minkä jälkeen peli alkaakin jo sujua huomattavasti mukavammin. Onneksi Isharissa ei ole moraalipisteitä.

Pelin ulkoasu ei ensinäkemälä herätä innostusta vanhem-

pien Amigoiden omistajissa, nimittäin grafiikoista näkee selvästi, että ne on nopeasti modifioitu 256-värisistä originaaleista pienempiin värimääriin. Tämä vähäväriäinenkin versio on kaikesta huolimatta yllättävän kiva katsella. Ranskalainen kädenjälki erottuu grafiikoista selvästi, maisema näyttää enemmän maalaukselta kuin tasolle asetulta palikkaryhmältä kuten esimerkiksi Might & Magic -sarjan peleissä. Taustamusa on tavanomaista tyhjänpäiväistä luritusta ja ääniefektit osittain itkettävän huonoja, mutta eipä niillä ole seikkailupeleissä niin väliä.

Ishar 2 ei normaaliin jatko-osatyyliin ole kolminkertaistuneen pelialueen lisäksi kummempia uudistuksia kokenut edeltäjänsä verrattuna. Tässä pelissä on kuitenkin jostain käsittämättömästä syystä imua, saaristoa tuli koluttua kauan ja hartaasti. Englantilaislehdistön yli 90 pisteen arvosanat ovat kyllä liioittelua, koska mitään uutta tai edes erinomaisesti toteutettua on Ishar 2:lta turha odottaa. Tasapaksu soppa, jossa ainekset ovat kohdallaan.

Kimmo Veijalainen
Silmaris/Daze Marketing

Amiga (AGA-versio tulossa), ST, PC, Falcon, Mac
Ohjaus: H, N, (J)
Kiintolevy (Amigan ei-AGA-versio): noin 2 Mt

Testattu: A500 3 Mt



Toteutus

Tunnelmallista grafiikkaa, toimivat äänet.

Kynnys

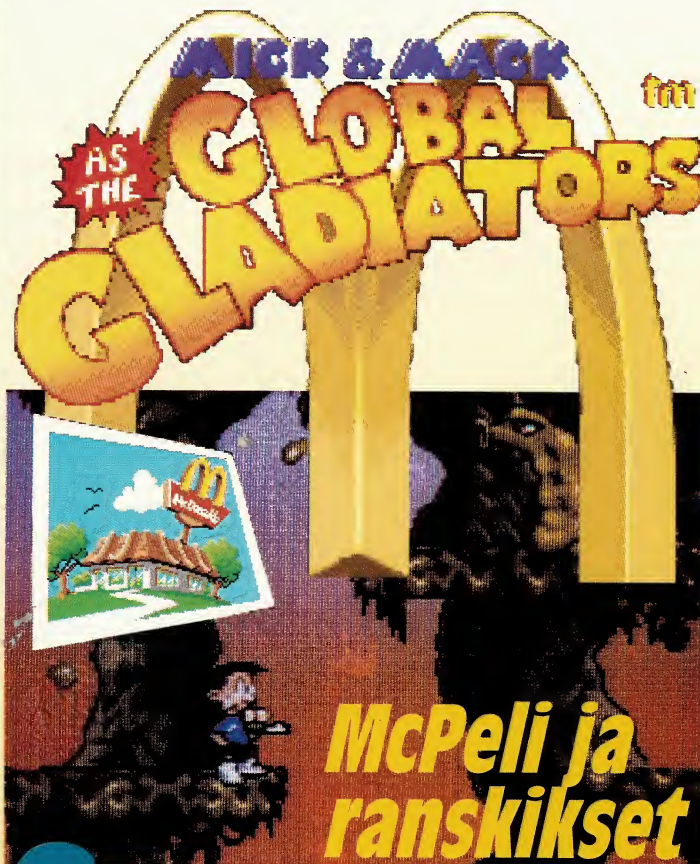
Helppo pelata. Manuaali ei kerro kaikkea ja on sekava.

Yhteenveto

Perinteinen, yllättävän kiinnostava 3D-seikkailu.

Roolipeli

80



McPeli ja ranskikset

Global Gladiators on Virginin tuorein hampurilaismainos (edellinen oli McDonaldland) ja käännös keskiverrosta Megadrive-tasohypelystä.

Pelin sankarit Mick ja Mack lähtevät ympäristöystävällisessä hengessä neutraloimaan erilaisia ilkimyksiä Goo-Shootereillaan. Vastaan tulee epämääräisiä limapalleroita ja muuten vain ympäristölle sopimattomia eliöitä. Pelin teema tuntuu jotenkin teennäiseltä, onhan McDonald's pikemminkin yhdistetty sademetsien hakkaamiseen kuin niiden suojeluun. Niinpä mystisen metsän puiden suojelu innokkailta puunhakkaajaoravilta tuntuu jotenkin irvokkaalta.

Peli sinällään on jaettu neljään maailmaan, joista jokaisessa on kolme tasoa. Loppuhirviöitä ei ole etenemistä rydyttämissä paitsi yksi aivan pelin lopussa. Jokaisesta kentästä täytyy löytää tietty määrä edellä mainitun hampurilaisketjun tunnuksia, jotta vaiheen lopussa jatkettava Ronald McDonald liputtaisi kentän selvitettyksi. Jos kaaria kerää oikein innokkaasti, voi päästä bonusvaiheeseen, jossa taivaalta satavat roskat on kierättävä oikeisiin roskikiisiin.

Megadrive-versio sai aikoi-

naan tunnustusta upeasta grafiikastaan. Amiga-versiosta on kuitenkin jo alkuun pudotettu pois parallaksitaukustat. Pelin hahmot ovat kuitenkin erittäin upeasti animoituja ja oiva tutkimuskohde tuleville pelinikareille. Peli-laatikon takakannessa luvataan 1250 animaatioruutua, kukahan nekin on laskenut? Kokonaisuutta pilaa kuitenkin nykivä ja levoton vieritys: kuvaruutu hypähtää ärsyttävän nopeasti sivusuunnassa kun Mickin tai Mackin menosuuntaa muuttaa.

Pelin musiikki on tämän hetken kohutuimman pelimusiikimiehen Tommy Tallaricon käsialaa. Melko kesyltä musiikki silti kuulostaa, Amiga pystyy kyllä osaaissa käsissä parempaan.

Kontrollit ovat helpot ja sujuvat ja pelattavuus on pääosin kohdallaan. Pelissä tosin joutuu usein hyppäämään sokkona tyhjiyteen ja pitkän ilmalennon päätteeksi pujahtaa helposti suoraan vihollisen niskaan. Ensimmäisessä maailmassa tämä ei juuri haittaa, mutta myöhemmin kertaosumankin jo tappaessa se alkaa ärsyttää.

Ohjevihkosessa kerrotaan kyläkin, että ilmalennon aikana limapysyillä voisi ampuu mihin suuntaan tahansa, mikä olisi tehnyt sokkolennot huomattavasti miellyttävämmiksi. Joten-

kin moinen hienous on vain unohtunut ohjelmoida itse peliin. On outoa, etteivät pelin testaajat ole puutetta huomanneet, ja jos ovat, on käsittämättömää, ettei mokaa ole viitsitty korjata. Sinänsä pieni mutta ärsyttävä yksityiskohta.

Pelilahmoksi voi valita joko Mickin tai Mackin, mutta käytännössä tällä ei ole pelin kannalta mitään merkitystä. Samanaikaista kaksinpeliä ei myöskään ole, joten ihan hyvin pelin nimi voisi olla Global Gladiator. Ilmeisesti monikko on myyvämpi.

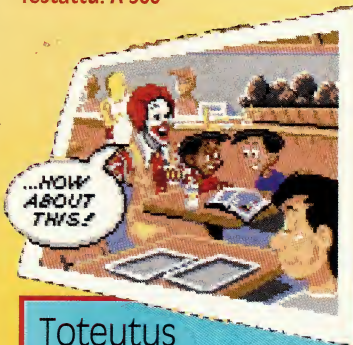
Global Gladiatorsia on onneksi riittävän rento pelata huolimatta äkkikuolemista. Hypi, pompi, juokse ja kerää kaaria: mitäpä muuta keskivertotaso-hyppeilytä voi vaatia. Pelin täytyy kuitenkin tarjota jotain jännempää ja innostavampaa, jotta siitä ihan oikeasti innostuisi.

JTurunen

Virgin

**Kaikki Amigat (jälleen kerran A4000 ei mainita)
Vaatii 1 Mt muistia
Huomioi lisälevyaseman**

Testattu: A 500



Toteutus

Animaatiot loistavat, muuten keskitasoa.

Kynnys

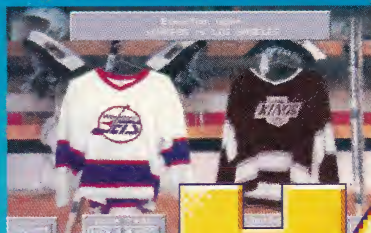
Tikku kouraan ja ...

Yhteenveto

Pelattava perustasohyppeily. Näitä vain alkaa olla jo Amigalekin liikaa. Roskien kierrätys kannatettava; ideoiden kierrätys ei niinkään.

Tasohyppeily

70



NHL HOCKEY

Vaikka jääkiekko Pohjois-Amerikassa suosittu laji onkin, on se silti jäänyt aina baseballin ja jenkki-futiksen varjoon etenkin pelirintamalla. Hyviä lätkäpelejä on tehty todella harvaksen, vaikka muista jenkkihössötyksistä tulee uusia pelejä alvariin-sa.

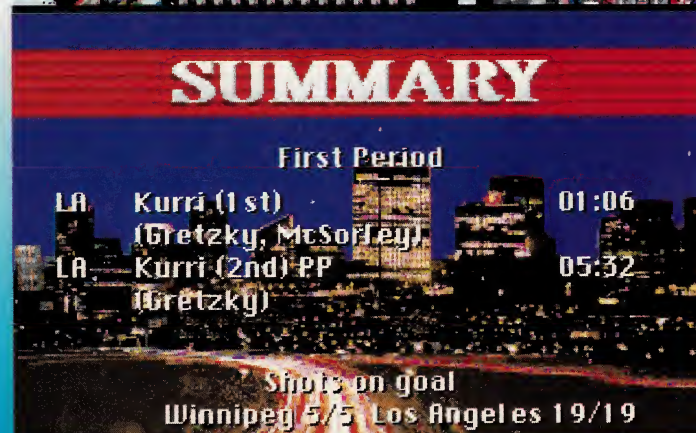
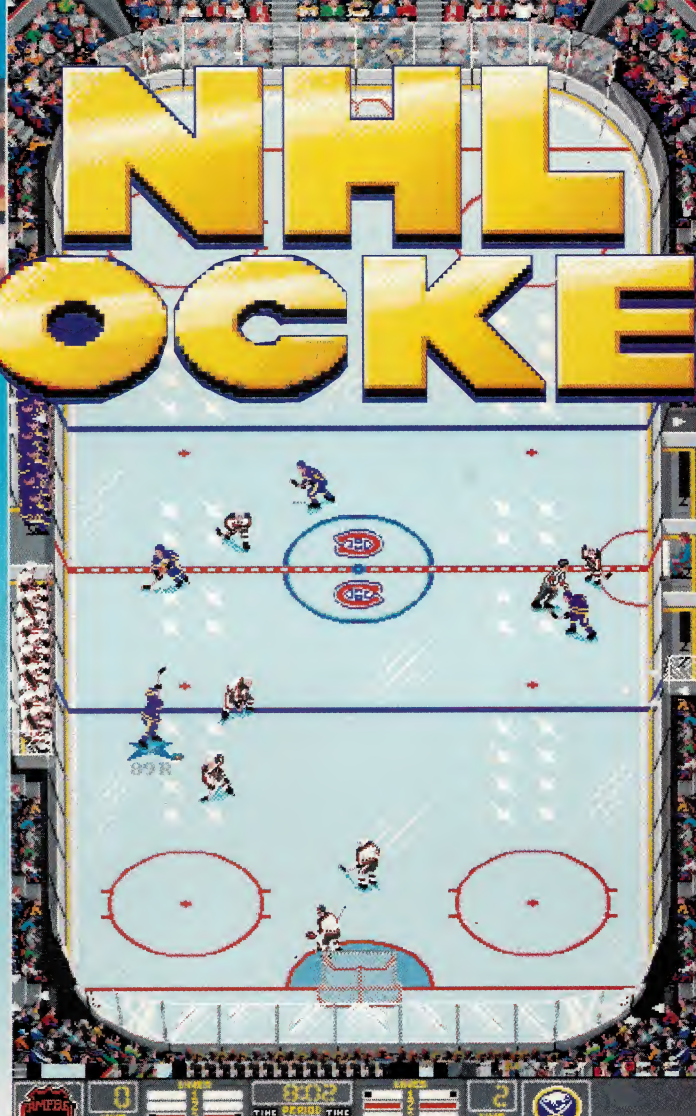
NHL Hockey oli pitkään vain konsoleiden herkkua kunnes Electronic Arts vihdoin sai aikaiseksi tietokoneversion.

Urheilullista tilastotiedettä

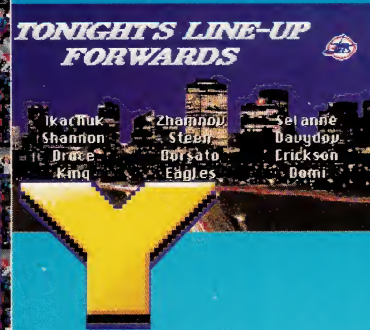
Alunperin Hockey oli konsoleilla varsin yksinkertainen toimintapainotteinen viritys kansainvälinen maajoukkueineen. NHL tuli peliin mukaan vasta myöhemmässä versiossa, johon NHL Hockey pohjautuu. Nyt mukana ovatkin jo kaikki NHL-joukkueet kaudelta 1992-93 asiaankuuluvin tilastikoineen sekä oikeilla pelaajakokoonpanoilla.

Itse asiassa yllätyin mukana tulevasta hurjasta tietomäärästä. Kattavien joukkue-tilastojen lisäksi myös kaikista pelaajista löytyy tehopisteet, maalisyötöt, jäähyminuutit, laukaisuprosentit ja paljon muuta. Käytännössä kaikista merkittävistä pelaajien ja joukkueiden tekemisistä pidetään kirjaa. Pelaajille on myös annettu taitopisteet lyöntivoiman, luistelunopeuden ja tusinan muun ominaisuuden mukaan. Tämähän on kuin tietokoneistettu versio kokoelmasta jääkiekkokortteja, varsinkin kun lähes joka pelaajasta on saatu mukaan kasvokuvakin!

Itse pelikin on paljon mielenkiintoisempi kun tietää millaisten pelaajien ja joukkueiden kanssa on tekemisissä. Tietysti nippelitiedot voi jättää huomiomatta ja keskittyä vain itse asiaan tai päinvastaisesti pelaamisen voi antaa kokonaan tietokoneen hoidettavaksi. Mitään to-



Erätauolla kerrotaan yhteenveto pelitilanteesta ja näytetään parhaat palat muista otteluista.



dellisiä managerin tehtäviä ei mukana ole, ainoastaan ketjukokoonpanoja voi muuttaa.

Tanelin kuppi

Näytösotteluiden lisäksi voi pelata koko kauden ottelut tai vain playoffit. Normaaleiden NHL-joukkueiden lisäksi mukana ovat myös eri lohkojen all-stars-joukkueet, joista vaikka kaikki voivat olla ihmisen ohjauksessa.

Liigan läpi pelaaminen kaverien kanssa on toteutettu varsin omaperäisesti. Sarjataulukkoa pitää yllä yksi pääkone, josta sitten jaetaan kavereille joukkuelevykyt, jotka käydään sovituin väliajoin päivittämässä pääkoneella. Mutkikkaan oloinen systeemi toimii, joskin manuaali kertoo asiasta hieman ylimalkaisesti. Jostain kumman syystä on kuitenkin jätetty pois mahdollisuus päivittää sarjataulukkoa modeemin välityksellä. Joka tapauksessa hyvä idea, joka tuntuu kuitenkin jääneen hieman kokeilun asteelle.

Kaksinpelissä voi pelata joko vastakkain tai samalla puolella, mutta ainoastaan yhdellä koneella. Modeemi- tai sarjakaapelilyhteyksiä ei ole, vaikka urheilupelit ovatkin parhaimmillaan kaksinpelinä. Yksin pelattaessa voi osan otteluista jättää myös kokonaan koneen hoidettavaksi ja keskittyä itse pelaamaan vain tärkeimmät.

Kovien miesten kova laji

Pelin seuraamisen kannalta selkeä grafiikka on tärkeää. Pienillä yksityiskohdilla on saatu aikaan elävyyttä, vaikka mitään erikoisen silmiä hivelevää ei sinänsä olekaan tarjolla. Joukkueet tunnistaa helposti peliasustaan eikä kiekon seuraaminenkaan vaadi liikaa tihruttelua. Hieman suuremman kaukalon olisivat voineet tehdä vaikka sitten pienemmän näkyvän peli-



Verkko heilahtaa, kun puolustus on hämätty tiukalla syöttöpelillä.



alueen kustannuksella, nyt kentällä on ajoittain turhan ahdasta.

Pelaajahahmot ovat mukavan suuria, mutta samalla kentästä näkyy varsin pieni osa kerrallaan. Kiekkoilijoihin on vaivauttu tekemään kiittävän paljon animaatiota, joten pelitilanteet ovat varsin eläviä. Maalivahtien pelastukset, mojavat taklaukset ja jopa tuomarin käsi-merkit rangaistuksia jaellessa ovat kaikki oikeannäköisiä. Muutenkin pieniä mutta tärkeitä yksityiskohtia on paljon, esimerkiksi erätoulla esitettävät huipuhetket päivän muista otteluista tai ottelun jälkeen valittavat parhaat pelaajat.

Onnistuneet ääniefektit lisäävät kummasti tunnelmaa ja niistä NHL Hockey ansaitsee kunniamaininnan. Toimintaa kaukalossa nimittäin säestää harvinaisen onnistunut äänimaailma. Yleisön buaukset, aplodit, taklausten jymähdykset, kiekon pamahdus päättyyn, mailojen kolina ja monet muut tehosteet ovat mainioita. Urkurikin jaksaa soi-

tella sopivan ärsyttävästi aina kun toiminta jäällä keskeytyy. Selostajan ilmoittamat maalintekijät, rangaistukset sekä muut puheet tulevat kaikki digitoitui-

na. Ohjaus on hyvin perinteinen, eli kiekon kanssa toisella napilla syötetään ja toisella lämätään, samalla tikulla oikeaan suuntaan tähdäten. Laukaistessa voi yrittää kiekon sijoittamista haluttuun kohtaan maalista, ohjattavan pelaajan taidoista on sitten kiinni, meneekö kiekko vaikka tähdätyyn ylänurkkaan vai johonkin aivan muualle. Usein maali syntyy one-timerina, eli suoraan syötöstä tehdystä laukauksesta. Mukava yksityiskohta, vaikka ei ihan helppoa olekaan.

Kiekottomana on mahdollista yrittää taklausta, kiinnipitämistä tai pikavauhdilla perässä luistelmista. Systeemi toimii muuten hyvin, mutta ohjaus siirtyy turhan herkästi aina lähimpänä kiekkoa olevaan pelaajaan. Nopeissa tilanteissa saattaa välillä olla hieman epäselvää, mikä pelaaja oikeastaan on ohjauksessa. Parempi vaihtoehto olisi ollut mahdollisuus valita myös vain

yhden tietyn pelaajan ohjaus jatkuvasti. Tällä tavalla olisi voinut pelata koko ottelun vaikka oikeana laitahyökkääjänä, nyt siihen ei ole mahdollisuutta. Jos pelaajalta toiseen hyppivän ohjauksen kanssa tulee toimeen, niin peli sujuu varsin jouhevasti ja ohjaus on luontevaa.

Jäähypenkin painajaiset

Nopean ja aggressiivisen joukkuepelin siirtäminen tietokonepeliksi ei välttämättä ole aivan helppo asia. Monia pikseliver-sioita vaivaa usein liika yksinkertaistaminen. Lätkälle tyypillinen tiukka taktikointi voi helposti muuttua yhden miehen sooloiluksi ja monet lajin mielenkiintoiset piirteet unohtuvat täysin.

Tietokoneversiolta ei voi aivan kaikkia jääkiekon hienouksia odottaa, mutta varsin mukavasti NHL Hockeyssä on tärkeimmät asiat saatu mukaan. Liian suoraviivaisella pelillä tai yhden miehen sooloilulla ei peliä voiteta. Lämärit siniviivalta harvoin huijaavat maalivahtia, joten syöttöpelin on pakko sujuu. Onneksi koneen ohjaamat pelaajat osaavat toimia sen verran järkevästi, että syntyy hyvä tuntuma joukkuepelistä.

Pelaajien ominaisuuudetkin näyttäisivät vastaavan käyttäytymistä kentällä. Aggressiivisella pelaajalla on taipumus viettää aikaansa jäähypenkillä ja Teemu Selänteen ja Wayne Gretzky'n kaltaiset maalikuninkaat osaavat hommansa myös virtuaalikaukalossa.

Kuudes kenttäpelaaja maali-vahdin tilalla, ketjujen vaihdot lennossa ja muut lätkän perusasiat toimivat, mutta yli- ja ali-vuimapeliä peli ei osaa lainkaan. Puolustusneliöt tai hienot ylivoimakuviot jäävät syntymättä, joten jäähyllä ei ole läheskään samaa merkitystä kuin oikeassa pelissä. Kunnon tappe-luistakaan ei pääse nauttimaan, vaikka kaveria voikin ohimennen retuuttaa pillin vihellyksen jälkeen. Tulokse-na on korkeintaan rangaistus väkival-taisuudesta, näyt-täviä joukkohuli-noita on turha odottaa.

Väinön haastaja

Paljon pahaa sanottavaa ei NHL Hockeystä löydy. Ainoa var-teenotettava kilpailija on Wayne Gretzky Hockey 3, joka käy kuitenkin pidemmän päälle tyl-säksi, ellei hanki erillisenä lisä-osana liigasimulaattoria. NHL Hockey on sittenkin sujuvampi ja monipuolisempi kokonaisuus. Vielä kun lisäävät mukaan MM-kisat Suomen maajoukkueella niin minä revin pelihousuni.

Kaj Laaksonen

Electronic Arts

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, AdLib, Roland

Ohjaus: N, H, J, Gravis Joypad

Kiintolevy: 7,5 Mt

Testattu: 486/33, VGA, SB



Toteutus

Runsas äänien käyttö sekä hyvin animoidut pelaajat luovat hyvän pelitunnelman.

Kynnys

Jos tuntee lajin, peliin pääsee kiinni heti. Liigasysteemin olisi voinut toteuttaa yksinkertai-semminkin.

Yhteenveto

Se on kuulkaa harvoin kun meitä hemmotellaan täällä suositusta urheilulajista näin hyvin tehdyllä pelillä. Tämän kauden pistepörssin ykkönen.

Urheilupeli



Palikkatesti, osa 2

Puoluehvi...
00:46
30
kesänä yllättänyt Red Rat Software tulee taas. One Step Beyond on edeltäjän puzzlepeli. Pelin julkaisee tietysti Ocean ja raksumainontakin jatkuu...

Colin Curly (TM) upposi niin suosikkipelinsä Pushoverin lumoihin, että viimeisen kentän jälkeen huiskahti tietokoneensa sisuksiin. (Etteivätkö muka pelit ole vaarallisia?) Paluu takaisin todellisuuteen vaatii onnistunutta ongelmanratkointia. Jokaisessa kentässä Colin ilmestyy jollekin ruudun tasoista. Tuolta tasolta Colinin täytyy hyppiä ja pomppia raksulaatalle (keltainen). Jokais-tasoa saa käyttää ainoastaan kerran, minkä jälkeen se katoaa eli sulkeutuu. Puzzlen ratkaisemiseksi kaikki tasot on eliminoitava, mikä vaatii luonnollisesti oikeaa reitinvalintaa.

Ilman erikoislaattoja, joita on yhteensä noin kymmenen erilaista, peli olisi turhan yksinkertainen. Yksi niistä esimerkiksi sulkee kaikki sen sivuilla olevat tasot, toinen taas avaa ne. Tietyiltä tasoilta Colin pomppahtaa automaattisesti johonkin suuntaan ja numeroidut laatat täytyy taas edetä kyseisessä järjestyksessä. Idean oivaltaa hyvin nopeasti ja ensimmäiset kentät sujuvat helposti ohi. Jokaisessa kentässä on aikaraja, mutta kentän ratkaisua voi harjoitella ajan umpeuduttuakin. Totuttuun tapaan jokaisen ratkaistun ongelman jälkeen saadaan salasana. Yleensä (hyvään) puzzlepelin pelaamisen lopettaa silloin kun eteen tulee kenttä, johon ei millään keksi ratkaisua. Ongelma jää kuitenkin mukavasti kytämään johonkin aivolohkoon ja voila! ratkaisun keksii tietysti jossakin kadulla kävellessä tai kaupan kassajonossa. Keskellä ihmisvilinää onnesta hyppiä, pomppiä ja hihkuva pelaajaparka on melkoinen näky.

Tässä pelissä ensimmäinen peliistunto loppui kuitenkin yleiseen urvahuukseen: alun kaksikymmentä kenttää eivät juuri aivosoluja innoittaneet ja olivat puzzleina melkoisen puuduttavia. Seuraavat pelikerrat sujuivat samoissa merkeissä, aika kului mukavasti kunnes keksi jotakin parempaa tekemistä. Pushover oli teknisesti rumpo, One Step Beyond on huomattavasti viimeistellympi

ja pelin kontrollit ovat edeltäjäänsä sujuvammat. Pushoverissa puzzlen ratkaisu palkittiin tydyttävällä palikojen ketjureaktiolla ja hyvät kentät pitivät otteessa, mutta One Step Beyondissa puzzlen ratkaisu ei oikeastaan johda mihinkään muuhun kuin seuraavaan kenttään. Tietysti Colin on yhden askeleen lähempänä pelastautumista ja pelaaja pelin lopua. Epäilenpä kuitenkin jaksako paatuneinkaan puzzlemaani kahlata tämän pelin läpi.

JTurunen

Ocean

PC, kaikki Amigat (paitsi A4000)

Vaatii 1 Mt muistia

Ohjaus: J, N

Testattu: Amiga 500

Toteutus

Siisti mutta simppele.

Kynnys

Perusidea ja kontrollit helppo oppia ja hallita, ensimmäiset kentät helppoja (liian helppoja?).

Yhteenveto

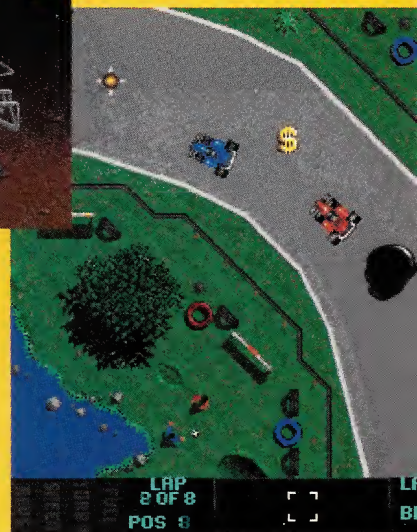
Selkeä, mutta pikkuisen tylsä ongelmanratkontapeli. Novii-sin puzzlepeli?

Puzzle

70



Vrrrmm!



Team 17 on käynyt läpi kohta kaikki mahdolliset toimintapelin lajityypit. Nyt on vuorossa ylävinkkelistä tiirattava ajopeli. Tekniikka on heillä ollut hallussa alusta saakka, mutta pelintestauksen jalo taito on pitänyt hankkia kantapään kautta.

Totuttuun tapaan Overdrivesakin auton ohjaaminen tapahtuu kääntämällä tikkua auton menosuunnasta katsottuna haluttuun suuntaan. Tulitusnäppäin tuo lisää vauhtia ja kahden näppäimen ohjaimella toinen nappi jarruttaa. Toisin sanoen tavallinen ilotikku on riittävä: eihän kukaan tällaisessa pelissä ikinä jarruta. Aloittajalle on tarjolla idioottimoodi, jossa auto menee aina siihen suuntaan mihin tikkua vääntää.

Overdrivessa ajetaan neljällä erilaisella autolla viidellä erilaisella radalla kahdeksaa vastustajaa vastaan. Jokaiselle pelikierrokselle peli tarjoaa kolme eri vastustaja-auto-rata-yhdistelmää, jotka on luokiteltu numeroilla 1-10 vaikeustason mukaan. Niinpä ainakin periaatteessa pelaaja voi koko ajan muokata pelin vaikeutta. Itse kilpailuissa täytyy sijoittua kahden parhaan joukkoon päästäkseen jatko- ja vaikeimmissa kilpailuissa on voittopakko. Kilpailut koostuvat kahdeksasta lyhyestä kierroksesta.

Pelissä on kolme eri vaikeustasoa. Helpommalla peli alkaa aina alusta ja vaikeimmalla pelaaja pääsee aloittamaan pelin suoraan noin puolestavälistä. Viime mainitulla vaikeustasolla peli ei myöskään jaa jatkoerityksiä, joten koko ajan joutuu ajamaan veitsi kurkulla: yksikin suuntahäiriöinen kierros vie auton lopullisesti hajottamolle.

Sinne tänne ajoradalle on ripoteltu erilaisia esineitä ja esteitä. Tärkeimpiä ovat turboläiskät, joiden päältä ajamalla auto sin-

gahtaa hetkeksi hurjaan vauhtiin. Parhaan kierrosajan saa tietysti ajamalla turbolätkältä toiselle. Jakoavaimia keräämällä pitäisi auton ominaisuuksien parantua (ohjevihkosen mukaan) tulevia kilpailuja varten – mene ja tiedä. Mustia renkaita keräämällä liukkaan öljyläiskän tai jäätikön voi ylittää liukastelematta pari kertaa. Bensakanisterejakin on jaossa, vaikkakin bensen loppuminen on tuiki harvinaista.

Ohjelmoinniltaan Overdrive on viimeistelyä työtä. Äänet ja musiikki ovat hyvät, grafiikka selkeää ja siistiä. Vieritys on sujuvaa (50 MHz), mutta vain pääilmansuuntiin etenevää. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että kurvit ovat vain ja ainoastaan 90-asteisia. Kontrollit ovat myös onnistuneet ja vaikeustaso sopiva. Kierrosennätykset kaikille mahdollisille auto-rata-yhdistelmille voidaan tallentaa ylimääräiselle levykkeelle, mikä on pieni mutta erittäin tärkeä yksityiskohta.

Kilpailijoita on radalla kerrallaan vain kolme, mikä saattaa tehdä ensimmäisistä kilpailuista orpoja kokemuksia. Useampi auto olisi Team 17:n mukaan kuitenkin hidastanut peliä merkittävästi. Peli seuraa onneksi koko ajan pelaajan menestystä ja tarvittaessa hidastaa johdossa olevia autoja, jotta jännitys säilyisi kisan loppuun saakka. Muutama moka ei siis välttämättä pilaa koko kisaa. (Osassa brittilehtiä on arvosteltu beta-

mmmmmm-m-m-m



versio, josta tuo piirre puuttui.)

Radat ja autot eivät loppujen lopuksi eroa kovin dramaattisesti toisistaan, mikä on hienoinen pettymys. Tietysti GP-kaara on nopeampi kuin 4x4 mutta muutoin erot eivät ole kovin suuret. Jääradalla on muutama liukastelukohta, mutta kurvit sujuvat silti kuten katuradalla. Kaksinpeli onnistuu ainoastaan kahden Amigan avulla, mikä on epäkäytännöllistä. Kaikki tämä lyhentää pelin ikää.

Overdrive on sujuvuudeltaan ja pelituntumaltaan kuitenkin sen verran hyvä peli, etteivät sitä muutamat puutteet kaada. Uusien kierrosennäytysten ajaminen on hauskaa ja vauhdin tuntu on parhaimmillaan riittävä. Vihollisautojen pötkiminen kilpailun tuoksinassa on myös mahdollista, mikä tuo peliin mukavan pikku lisän. Ei ikuklassikko, mutta mukava parin viikon kaahailukokemus.

JTurunen

Team 17

Amiga 1 Mt

Testattu: Amiga 500

Toteutus

Team 17:n perustiimi (Broadhurst-Brimble) takaa laadun.

Kynnys

Ei pitäisi olla suuren suuri kiitos eri vaikeustasojen ja kahden kontrollitavan.

Yhteenveto

Mukava kelpo peli, jossa olisi saanut olla enemmän (todellista) vaihtelua. Pelituntuma hyvä, kisat parhaimmillaan vauhdikkaita ja jännittäviä. Kierrosennäytystehtäviä hyvä idea.

Ajopeli

86

ALFRED CHICKEN

Viaton kana maailmalla

Mindscape on tehnyt tasohypelyn, jossa Alfred Chicken vaelttaa läpi yhden-toista maailman vihollisia väistellen ja ilmapalloja irti laskien. Syy tähän outoon käyttäytymiseen on paha Megakana, joka on kaapannut Alfredin ystävän Billyn veljineen.

Kananlento ei pikkusiivillä onnistu, joten Alfred joutuu hyppimään korkealle eräänlaisten jousitasojen avulla.

Viholliset Alfred käsittelee syöksymällä sen päälle nokka edellä. Onneksi nokan kärjen ei tarvitse osua millilleen vihollisen keskelle, muuten Alfred saattaisi kärsiä jatkuvasta päänsärystä joutuessaan pomppimaan kymmenen kertaa per vihollinen. Tarpeeksi korkealta syöksyessään Alfred muuttuu ensin lentokoneeksi, sitten raketiksi, ja jysähtää maahan nokka edellä tärisyttäen kon.. ei sentään, ruutua vain.

Lisäelämiä löytää helposti: jokaisesta maailmasta saa muutama. Jokaisessa maailmassa on myös yksi (!) näkymätön käytävä. Se päättyy huoneeseen, josta saa hillopurkin, josta puolestaan saa ammuksia loputtoman määrän. Ammusten suuntaaminen vihollisiin ei kylläkään ole niitä helpoimpia tehtäviä, ne kun

pomppivat kuin superpallo muovilattialla.

Koska tallentaa ei voi ei koo-deja ole, joutuu ensimmäiset kentät pelaamaan muutama kertaan läpi, ja ne oppii nopeasti. Kiirettä ei onneksi ole. Päinvastoin, aikabonuksen (eli jälleen lisäelämän) saa hyvinkin helposti. Kolmannen kentän jälkeen vastaan asettuu ensimmäinen megakana, ja sen jälkeen pääsee seuraaviin maailmoinhin, joilta olisi odottanut erilaisuutta. Mutta

ei. Kentät ja viholliset toistuvat lähes samanlaisina, vaikeusaste nousee vain hieman. Vapautettavien ilmapallojen määrä kasvaa, ja viholliset liikkuvat hiukan nopeammin. Samoin hyppy vaikeutuvat ja kramppi kädessä on todennäköinen. Viimeistään kuudennes-sa maailmassa kaipaa todella tallennusmahdollisuutta. Kun Alfredin käy huonosti, höyhenet vain pölyävät. Entä mitä tapahtuu, jos kanaan osuu tulisuihku? Siitä tulee broileripaisti...

Alfred liikkuu sulavasti, jos kädessä on herkkä tikku. Maailmat ovat kauniita, mutta melko yksinkertaisia. Musiikkivaihtoehtoja on runsaasti, mutta musiikki vaihtuu kuitenkin kentän mukaan, eivätkä ääniefektikään ole jäsyttyviä.

Kaiken kaikkiaan Alfred on kiva peli, ruudun vieritys on sulavaa ja taustat ovat selvät, vaikkakin yksinkertaiset. Suuri miinus tulee tallennuksen ja ktasokoodien puuttumisesta. Vähän enemmän yksityiskohtia ja ja sakäytäviä sekä erilaisia vihollisia, niin huippupeliarvo olisi he-runut.

Sari Alho

Mindscape

Kaikki Amigat (3/4000 ei mainittu)

1 Mt RAM

Ohjaus: J

Testattu: Amiga 2000



Toteutus

Kaunis maisema, salakäytäviä ja bonusruutuja on liian vähän.

Kynnys

Vedä tikku ylös, vedä alas, ja sivuille. Opettele kierteishypyt.

Yhteenveto

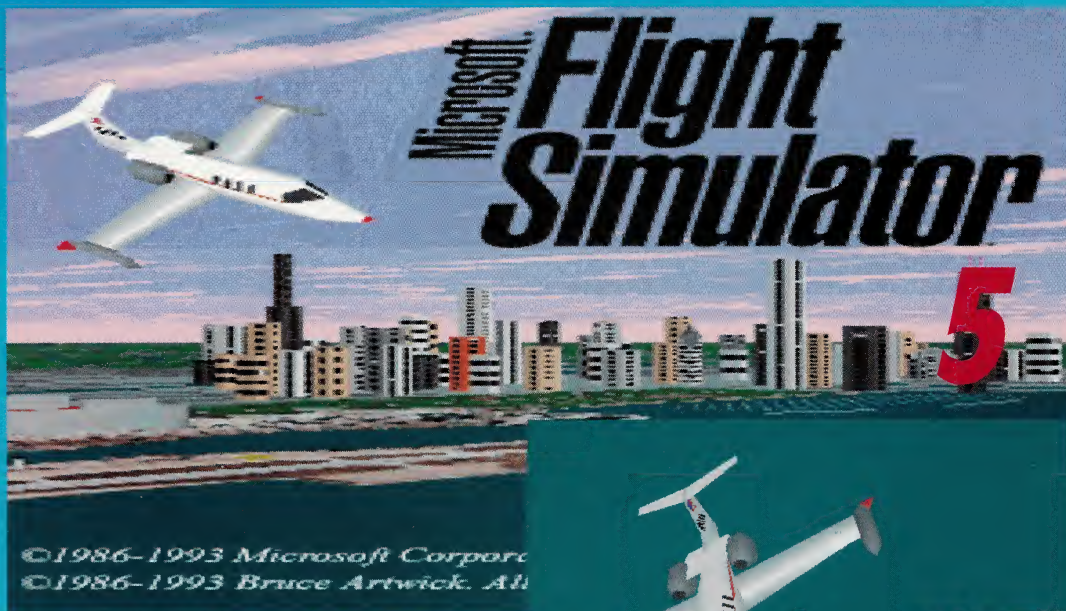
Hauska tasohypely, tosin tavanomainen idea.

Miinusta liian samanlaisista osista ja tallennusmahdollisuuden puutteesta.

Tasohypely



86



Vakavaa siviili-lentämistä

●● Siviili-ilmailusta kiinnostuneilla ei ole simulaattoreiden suhteen paljon valinnanvaraa. Flight Simulator on käytännössä ainoa vaihtoehto, jos haluaa tarkan simulaattorin tavallisesta lentämisestä.

Ensimmäinen versioista on jo yli kymmenen vuotta, nyt ollaan jo viidennessä sukupolvessa. Suurimmat uudistukset ovat ulkoasullisia, ominaisuuksiltaan simulaattori on hyvin pitkälle sama kuin aikaisemminkin. Lento-ominaisuuksia on kuitenkin tarkennettu ja maailma koneen ympärillä on monipuolisempi.

Kuivaharjoittelua

Peliksi Flight Simulatoria ei oikein voi kutsua, se on siviililentämiseen keskittynyt tarkka simulaattori sanan varsinaisessa merkityksessä. Ohjelma onkin parhaimmillaan sekä navigoinnin että laskeutumisen kaltaisten lentämisen perusasioiden kuivaharjoittelussa.

Koneet ovat vanhat tutut: potkurikone Cessna 182RG, suihkukone Learjet 35A, Schweizer 2-32 -purje-

kone ja hauskana lisänä kaksitasoinen Sopwith Camel. Näistä Cessna on tarkoitettu tarkkaan, realistiseen lentämiseen, muut koneet ovat enemmän tai vähemmän hauskanpitoa varten. Koneet käyttäytyvät varsin luonnollisesti jopa todella äärimmäisissä olosuhteissa, tosin etenkin Learjet ei tunnu kestävän lähellekään niin suurta rasitusta kuin pitäisi. Nyt koneet ovat kuitenkin erinomaisen aidon näköisiä, siivекkeet, potkurit, valot ja muut yksityiskohdat toimivat ja lopputulos on upeata katseltavaa.

Realismi ja koneiden luotettavuus on säädettävissä, joten aloittelija voi lähteä liikkeelle yksinkertaistetulla lentomallilla. Mukana oleva lennonopettaja ja erilaisia lentämisen osaluaita käsittelevät lentotunnit osavat myös vähitellen opastaa yhä pidemmälle lentämisen hienouksiin, kunnes todenmukaisimmilla valinnoilla pelkässä ilmassa pysyminen on jo urakka sinänsä. Jos raha ei ole ongelma, kannattaa panostaa kunnan lento-ohjaimiin ja vaikka Thrustmasterin jalkapedaaleihin. Erilaisia ongelmatilanteita voi kehi-

tellä säätelemällä koneen luotettavuutta ja valmiitakin pulmatilanteita löytyy muutama, esimerkiksi laskeutuminen ukkosmyrskyssä pelkästään mittariston avulla.

Kaunista katseltavaa

Eniten Flight Simulatorissa on muuttunut grafiikka. SVGA-näytönohjaimen omistajat pääsevät nauttimaan kuvankauniista maisemista, jotka tyrmäsivät minut yksityiskohtaisuudellaan ainakin heti ensimmäistä kertaa lennellen. VGA-tilassakin maisema on tehty hienosti, vaikka tarkkuuden puoliintuessa efekti ei ole läheskään niin huikeaseva.

Myös mittaristojen ulkonäköä on kohennettu ja nyt ne näyttävätkin täysin aidoilta. Kokonaisuutena grafiikka on parasta mitä tämän hetken kotimikrojen lentosimulaattoreilla on tarjota.

Näin tarkka grafiikka on kuitenkin hieman kaksippiippuinen asia, sillä se hidastaa huomattavasti näytön päivitystä. Onneksi yksityiskohtaisuus on säädettävissä, niin että hieman hitaampien mikrojen omistajatkin pääsevät nauttimaan lentämisestä.

Uusi grafiikka rajoittuu vain muutama paikkaan. Suurin osa maailmasta on tylsähköä ja lähes yhtä yksinkertaista kuin edellisessä versiossa. Ilmeisesti Microsoft on päättänyt lyödä kunnolla rahoiksi tulevilla maisemalevykkeillä. Nelosversion maisemalevykkeet toimivat muuten edelleen, joskin grafiikka on silloin täysin samanlaista kuin ennenkin.

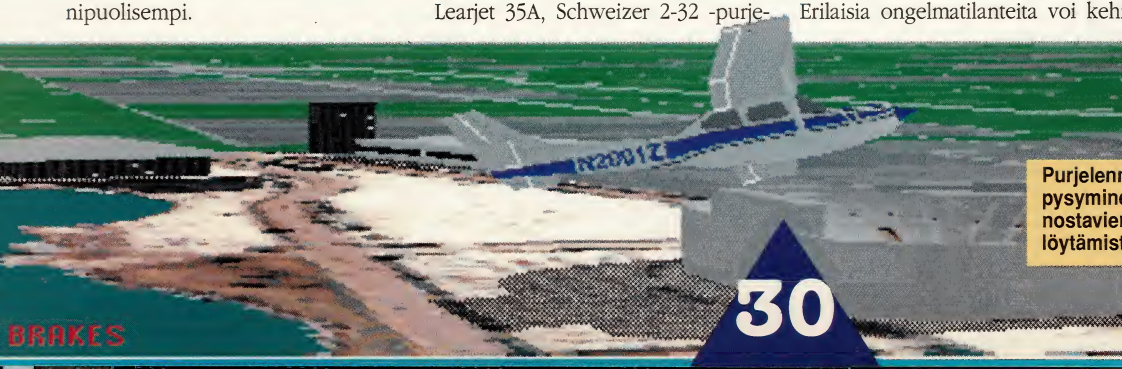
Aikaisemmin erillisenä lisäosana hankittava äänikorttituki on nyt mukana itse ohjelmassa. Lentokoneiden äänet on digitoitu oikeista koneista ja kuulostavat kyllä varsin aidoilta, erilaisia merkki- ja varoitusaaniä on myös lisätty jonkin verran. Äänimaailma on silti varsin niukka ja keskittyy lähinnä olennaiseen.

Monenlaisia työkaluja

Navigointi on simulaattorin yksi tärkeimmistä ominaisuuksista, ja siihen löytyy vitosesta radiomajakaita,



Purjelennossa ilmassa pysyminen edellyttää nostavien ilmavirtojen löytämistä.



lennonjohto ja erittäin monipuolinen autopilotti. Paremmiin toteutettuihin maisemat auttavat myös visuaalisina apuina. IFR-olosuhteissa eli pelkästään mittareiden avulla lentäminenkin yöllä tai huonossa säässä onnistuu. Yölennoilla lentokenttien sekä kaupunkien valot ovat näyttäviä ja varsinkin lähestymisvalojen toteutuksessa on jaksettu nähdä vaivaa.

Lentokentille lähestymisen ja laskeutumisen apuna on ILS-systeemi sekä EFIS, joka osaa piirtää pilotin eteen kolmiulotteisen esityksen sopivasta lähestymisreitistä. Pilvikerrokset, tuulet, turbulenssin ja ilmanpaineen voi määritellä yksittäisiä paikallisia alueita myöten. Pilvikerrokset on tehty harvinaisen hienosti, mutta missähän pilvessä suunnittelijat ovat olleet tehdessään ukkospilviä, ne ovat nimittäin todella psykedeelisen näköisiä.

Viihdeosasto rajoittuu muodostelmalentoon, peltojen pölytykseen sekä erilaisiin navigointihaasteisiin. Vanha tuttu ensimmäisen maailmansodan ilmataistelu on hävinnyt, vaikka Sopwith Camelilla saa muuten lennelläkin. Modeemiyhteyden kautta voi myös lentää kaverin kanssa, mutta mitään verkkotukea monen koneen yhdistämisestä varten ei ole. Muuta lentoliikennettä voi valinnan mukaan lisätä sekaan, mutta tiheimmilläänkin toisia koneita tapaa taivaalla erittäin harvoin.

Lentotunneista ohjelma osaa pitää kirjaa ja parhaat munaukset on mahdollista nauhoittaa muidenkin nauttaviksi. Monien valmiiden lentotilanteiden lisäksi omia viritysä voi tallentaa myöhempiä jatkamista varten. Laskeutumisesta, lennetyt reitit ja lentokuvioita kone osaa jossain määrin analysoida antamalla graafisen esityksen ja nopeudet, mutta mitään sen tarkempaa selostusta tai parannusehdotuksia kone ei osaa kuitenkaan tehdä. Hyvä apu tämäkin etenkin laskeutumisesta harjoittelussa.

Ei valinnanvaraa

Flight Simulator 5 on nimenomaan hyväksi havaitun ohjelman päivitys nykyaikaiselle tasolle. Ulkoasun lisäksi paljon muuta uutta ei juurikaan ole, vaikka monia asioita on hieman monipuolisemmaksi saatukin. Ikävästi edellisen version mittava apuohjelmamäärä (paitsi maisemat) muuttuu kerralla hyödyttömäksi. Toivottavasti ainakin lisäohjelmien julkaisijat noudattavat reilua päivityspolitiikkaa, koska muuten monelle voi päivityksestä tulla tur-



han kallis paketti. Tulevat lisämaisemat tulevat ainakin olemaan todella massiivisen kokoisia, jo nyt mukana tulevat vievät ison siivun kiintolevyltä.

Uuden version hankkimista rajoittaa varmasti myös laitevaatimukset. Pöydällä saa nimittäin olla varsin järeää rautaa ennen kuin simulaattori pyörii riittävän sulavasti.

Kaikesta näyttävyydestään huolimatta olen hieman pettynyt Flight Simulator vitoseen, sillä pitkän odotuksen jälkeen odotin vähän muutakin kuin pelkästään uutta uljasta ulkokuorta. En usko, että kaikkia mahdollisuuksia on vielä hyödyn-

netty ja paljon jää edelleen myöhemmin julkaistavien lisäohjelmien varaan.

Kaj Laaksonen

Microsoft

PC

Näyttö: EGA, VGA, SVGA
Äänet: Sound Blaster, SB Pro, PAS, ATI Stereo FX, Adlib, Covox, Microsoft Sound System
Ohjaukset: N, J, H, jalkapedaalit
Laitevaatimukset: 386, 1 Mt RAM
Kiintolevy: 7 Mt

Testattu: 486/33, SVGA, Sound Blaster, jalkapedaalit

Lentäjä kommentoi

Odotin lisää realismia, sisäänrakennettua SVGA- ja äänikortti-tukea, lennonjohtoa, kunnan karttoja ja monipuolisempaa maastoa.

FS5 täytti odotukseni lähinnä vain grafiikan ja äänien osalta. Maisemat ovat paikoitellen ihan PC-simujen kärkeä ja huonoimmillaankin parempia kuin nelosversiossa. Muiden ominaisuuksien uudistaminen onkin jäänyt hiukan taka-alalle.

Aluksi vitosversio vaikuttaakin edeltäjänsä realistisemmalta. FS5:n koneet käyttäytyvät maassa ollessaan huomattavasti paremmin kuin FS4:n: kone "liikehtii" maaston, jarrujen ja potkurin ilmavirran aiheuttamien efektien johdosta.

Ilmassa en löytänyt juuri mitään eroa versioiden välillä koneiden käyttäytymisessä. Kone tuntuu varsin realistiselta normaalissa liikehdinnässä, mutta erikoisemmat liikkeet eivät vielä toimi kunnolla. Lentokonevalmistajat olisivat varmasti kiinnostuneita BAO:n avusta uusista koneista suunnitellessaan, koska FS5:n koneita ei saa syöksykierteeseen vaikka kuinka yrittäisi...

Vaikka realistisuus ei olekaan olennaisesti parantunut, on Flight Simulator edelleen hintaluokkansa ykkösen siviilipuolen "jokamiehen" simuissa, vitosversio lisää kauniimman ulkokuoren ja tuo muutenkin ohjelman tälle vuosikymmenelle. Nopeutta toivoisin lisää ja bugeja vähemmän jonkinlaisen päivityksen muodossa, muut odotukseni siirtynevät FS6:n toivelistalle.

Lasse Hero

86

Toteutus

Grafiikaltaan lentosimulaattoreiden terävintä kärkeä, jonka hintana on välillä rankkaa nykimistä. Ääniä niukasti mutta laadukkaasti.

Kynns

Runsas valintojen määrä voi pelottaa aloittelijaa mutta lentämiseen pääsee sisälle vähän kerrallaan opettelemalla.

Yhteenveto

Siviililentämisestä kiinnostuneille tämä on lähes pakko-hankinta kun vaihtoehtoja ei juuri ole tarjolla. Vanhan version päivityksille anti jää vähänlaiseksi.

Lentosimulaattori

87

TOVERI ÄSSÄ



Deadly Adversary of Falcon 3.0

Spectrum Holobyten Mig-29 saapui vihdoinkin paitsi tekemään totta Electronic Battlefield-käsitteestä myös puhkaisemaan Falcon-kuskien paisuneet egot. Mig-29 on nimittäin aika lailla Falconista poikkeava kone.

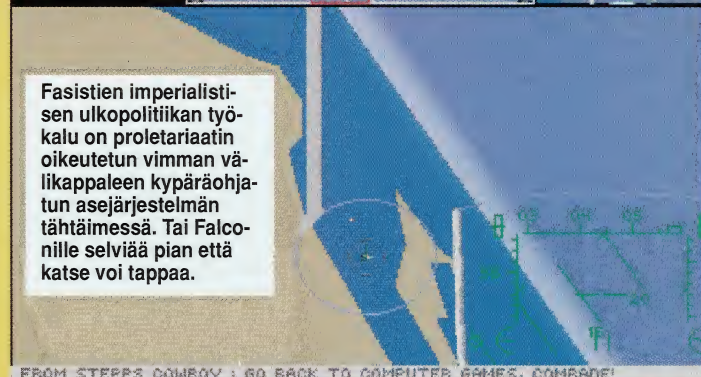
Mig-29:ssä ei tietokone avusta lentäjää pätkän vertaa. Mig-pilotti voi tempaista reippaan yli 17 g:n käännöksen, jolloin Migistä irtoaa kaikki ylimääräinen, niin kuin siivet. Falconiin tottu neelle Migin lentäminen realistisella lentomallilla on uskomattoman painajaismainen kokemus koneen keikkuessa kuin kumipatja aallokossa, ja koko tehtävä saattaa kaatua yhteen koneen romuttavaan jyrkkään käännökseen. Lentomallia yksinkertaistamallakin meno on kiikkerää.

Asejärjestelmät on orjuutettu pilotin kypärässä olevaan monokeliin, jolloin aseet voi laukaista ilman koko koneen kääntämistä. Padlock-moodi on siis syytä hallita. Migissä on myös näppärä tietokoneohjattu kone-tykki, joka osaa automaattisesti ampua kun vihollinen on oikeassa kohdassa. Tosin liian monta maalia sekoittaa senkin. Mig on varustettu myös kymmenen mailin infrapunapohjaisella haku- ja seurantalaitteistolla, jonka etu on se, ettei Falcon-kuskin TWR-systeemi inahdakaan Migin seurattavaa tulevaa maalialaan.

Vähän leluja

Migin AA-aseistus on jokseenkin identtinen Falconin kanssa, tietysti venäläisin asein. Pääasiallisesti ilmataisteluihin tarkoitettu Mig pystyy maataistelutehtäviinkin, mutta leluvalikoima on pie-

Venäläisen muotoilun sulavaa kauneutta Japanin taivailla.



nekkö ja teknisesti vaatimattoman puoleinen. Muun muassa Maverickin korvike Kerry vaatii kohteen pitämistä haarukassa kunnes jytsee ja HARMin/Shriken korvikkeita ei ole lainkaan.

Pommien sijoittaminen oikeaan paikkaan ei ole maailman helppointa. Migin pommitähtäin on nimittäin viritetty niin, että se on tarkka vain jos pommittaminen tapahtuu 2000 jalan korkeudelta 30 asteen Angle of Attackilla.

Mainitsemisen arvoinen ero on myös ILS:n puuttuminen. Autopilotti muuten on hauska taipumus silloin tällöin laskea Mig kauas itse kentästä.

"Varnink! Varnink!"

Koska Mig-29 on rakennettu Falconin päälle, grafiikka ja äänet ovat emo-ohjelman kanssa liki identtisiä. Mig itse on päivitetty paremman näköiseksi ja digitoidut siipimieskommentit ovat uusia. Ei, he eivät väänän venäjää, vaan puhuvat hilpeän murteellista englantia. Kampanja-alueita ei tule uusia, mutta luonnollisesti ne kaikki voi lentää (entisen) vihollisen näkökulmasta. Valitettavasti tällöin kohtaa jenkkien Patriotit, Stingerit ja Rolandit. Ikävä tulee Graileja ja SA-6:tta.

Migin mukana tulevat myös Falcon-päivitykset 3.0E ja OFT:3.02, mikäli niitä ei vaikka Pelit-BBS:stä ole hakenut. Uudessa versiossa on todella paha bugi: joystick-kalibrointi on yhtä helvettiä. Yleisimmät lentomallit ovat "karuselli", jossa kone pyörii hurjasti keskiakselinsa ympäri, ja "antisnobi", jossa nokka ei nouse vaikka tekisi mitä. FCS:ää en saanut kertaakaan kalibroituksi korkeintaan siedettävästi toimivaksi. Graviksella sain jonkin näköisen lennettävän Migin aikaiseksi, mutta näppäistölentoon verrattuna kovin oli järempään tuntuista.

Vaikka kalibrointi toisikin kunnolla ei Mig-29 ole joka pojan kone. Se poikkeaa Falconista niin paljon, että koneen hallitseminen vaatii kilometrin enemmän työtä, puhumattakaan uuden mittariston syöpymisestä selkäyttimeen. Mikäli ei ole valmis panostamaan runsaaseen harjoitteluun ei ole valmis Mig-lentäjäksiäkään.

Lopultakin!

Spectrum Holobyten Electronic Battlefield -konsepti on nyt totta. Vihdoinkin Falconissa/Migissä voi modeemin kautta lentää myös täysiä kampanjoita. Kun Falconin maali saattaa olla sillan pommitus, niin Migin tehtävä vastaavasti on lentää CAPia samaisen sillan lähellä. Varsinaisen iloinen yllätys harvoille valituille on se, että verkon (Novell Netware) kautta voi kuusi pelaajaa lentää samaan aikaan haluamallaan puolella.

Seuraava Falcon-lisä on F-18 Hornet, sillä A-10 on siirretty jäihin odottamaan Falconin maastorutiininen kohentamista. Viimehetken tietojen mukaan Migiin on jo tekeillä päivitys 1.01, joka korjaa kalibroinnin ja pehmentää lentomallia. Betaversio kuulemma on joillekin onnellisille mennytkin, muttei ole yleisessä jakelussa. Pelit-BBS tarkkailee tilannetta.

Nnirvi

PC

Kiintolevy: Falcon 3.0 + 6 Mt

Testattu: 486/50, SB



Toteutus

Samaa korkeaa laatua kuin Falcon 3.0:kin. Paitsi joystick-kalibrointi.

Kynnys

Ehkäpä tämän hetken vaativin sotilaslentosimulaattori.

Yhteenveto

Kalibrointivaikeuksia lukuunottamatta ensiluokkainen lentosimu.

Lentosimulaattori

89

Strike Commander: Tactical Operations

Villikissasta veroshakaaliin



Rahalla saa ja F-22:lla pääsee.

W

ing Commande-
reista tuttuun tyy-
liin Origin julkai-
see lisätehtäväpa-
ketin, joka jatkaa
Strike Commanderin juonta ja
pidentää sankarin pudotustilasto-
ja. Villikissojen taru jatkaa
näin omaa elämänsä ja siinä si-
vussa shakaalitkin saavat nenän-
sä jälleen verille.

Turkkilainen verouudistus

Istanbul uhkaa käydä palkkasotureille hankalaksi paikaksi, sillä Turkin hallitus aikoo julkistaa uuden ankan veroasetuksen, jota tukemaan se kouluttaa omia pilottejaan. Moiset suunnitelmat eivät tietenkään sovi villikissoille, jotka järjestävät pari hyökkäystä hallituksen joukkojen koulutuskeskuksien kimpuun. Tämä onkin lähtökohtana uudelle juonelle, jonka tiimellyksessä vieraillaan muun muassa Syyriassa ja Irlannissa.

Vuorotellen normaalien tehtävien ja veronehkäisyn kanssa pelaaja johdattelee sankarinsa 21 uuden tehtävän läpi. Myös originaalin lopussa kunniansa kolhinut shakaali johtaja Pri-deaux tuntuu hautovan kosta, eikä yhteenotoilta voida välttyä. Uusien skenaarioiden lisäksi pelaaja tapaa uuden tuttavuuden, israelilaisen Ari Bengazin, joka astuu villikissojen riveihin täydennysmiehenä taistelussa kaatuvan Lylen tilalle.

Vaikeaa viikurointia

Normaalin sankarinsiirto-ohjelman lisäksi Tactical Operations täydentää pohjapeliään muutamilla lisäominaisuuksilla. Mainostetuin uudistus on uusi "realistinen" lentomalli, jonka ainoksi vaikutukseksi jää koneen sikamaisen hidas käyttäytyminen. Toinen lentopuolen uudistus on kakkosjoystickin ja jalkapedaalin tukeminen, molemmilla saa ohjattua koneen peräsiintä. Myös muutama uusi vastustaja on päässyt mukaan, taistelussa vastaan liihottelevat muun muassa Phantom ja F-117A.

Vähäisemmäksi lisäksi jää General Midi-tuen lisääminen, sillä sen kautta kuunneltuna äänet ovat melko anaalisia. Bugikorjauksen tuloksena originaalissa kuulumattomissa olleet digitoituid efektit heräävät vihdoinkin eloon.

Ötökkäpuolella itse lisälevy olisi kuitenkin kaivannut viilautusta, sillä asennuksen jälkeen ei originaali enää suostu lataamaan tallennuksia, vaan heittää pelaajan tyyliä systeemiin. (Konvertointiohjelma löytyy Pelit-BBS:stä).

On jo perinteistä, että Originin Commandereiden lisälevyt ovat alkuperäistä vaikeampia. Tällä kertaa suunnittelijat ovat kuitenkin ampuneet todella pahasti ohi, sillä tehtävät ovat yksinkertaisesti turhauttavan hankalia. Vihollisten ilmestyessä ne

Hyvä lentokenttä menee tärviölle, sillä automaassa ei perunakaan kasva.

EAPIN CAMERA

yleensä välittömästi ilman turhia lukittumisaikoja alkavat laukoa ohjuksia kuin Vulcan luoteja. Tämän lisäksi ohjuksien karistaminen on tajuttoman vaikeaa, joten ilmataistelut alkavatkin pian tympiä melko vakavasti. Kun pommitustehtävätkin tuntuvat pääasiassa koostuvan lentokenttien tuhoamisesta, nousee kokonaisuus todella hankalaksi paketiksi. Vahinko sinänsä, sillä muuten tehtävät ovat mielenkiintoisia ja uudet skenaariot kiehtovia.

Tapio Salminen

Origin/EOA

PC

Tactical Operations vaatii alkupe-
räisen Strike Commanderin, eikä
toimi yksinään.

Kiintolevy: Strike + 11 Mt

Testattu: 486/66, SB Roland

Toteutus

Tuttua Strike Commanderista.

Kynnys

Pitkäpinnoille masokistisia taipumuksia omaaville.

Yhteenveto

Liiallinen vaikeus vie puhdin muuten hienosta pelistä.

Lisälevyke

82



VIIDAKON MATELIJAT

(Omistettu MOPO Teamin karskeille sotureille,
alokkaille Mäntylähti & Hirabayashi)

SEALit (Sea, Air, Land) ovat Yhdysvaltain laivaston erikoisjoukkoja, jotka koulutetaan itsenäisiin, vihollislinjojen takana tapahtuviin taisteluihin, sabotaasi- ja tiedustelutehtäviin. Electronic Artsin SEAL Team keskittyy tämän valioyksikön tehtäviin Vietnamin sodan aikana, ja aitouden takaa se, että osa tehtävistä on poimittu suoraan SEALien historia-arkistoista.

Raaka-Rampot tulevat petty-mään, sillä SEAL Team ei ole ammuskelupeli, jossa supersotilaat näyttävät vietcongeja kymmenpäisin laumoin, vaan lähinnä sotilassimulaattori neljän sotilaan ryhmän operoinnista vihollislinjojen takana. Hurjalla ammuskelulla ei selvitetä ensimmäistäkään operaatiota, ja muutama kymmen näppäinkomentoa riittää lannistamaan piintyneimminkin kuolemankylväjän. Tehtävätkin ovat suurimman osan ajasta hidasta mahalaan ryömimistä ja pikselinkyt-täämistä.

Siilit hämărăhommissa

SEALit sabotoivat, pelastavat sotavankeja, kidnappaavat tärkeitä sissivirkamiehiä, väijyt-tävät ja tiedustelevat. Pelaaja ottaa ryhmän karkimiehen (point

man) paikan ja on vastuussa muun muassa muodostelmasta, aseiden tuliasennosta ja radioyhteyksistä tulitukiyksiköihin. Karkimies myös varoittaa ryhmäänsä löytämistään ansoista.

Pelin 80 tehtävää pelataan läpi lineaarisena kampanjana, ja tehtävien myötä myös niihin osallistuneiden sotilaiden taidot karttuvat. Kun karkimies kuolee, kampanja pannaan ruumis-säkkiin ja lähetetään kotomaan multiin haudattavaksi. Kaikki tehtävät saa pelata läpi myös harjoitustehtävinä, mikä on minusta vähän nössöä. Nössöt voi-

vat myös virittää peliin kuolemattoman karkimiehen, kerta-laakista tippuvat viholliset sun muuta haastetta pienentävää.

Kyborgi-SEALeja?

Karkimieskuvakulmassa maasto nähdään karkimiehen silmin (aika loogista, itse asiassa). Enpä tiennytkään että jo Vietnamin saatiin HUD-näyttö mahtumaan pääkoppaan: ruudussa näkyy ihan kuin elektronisesti paitsi suunnistusdata myös targetointi- ja identifiointilaatikko, jossa kerrotaan maalin tyyppi ja matka siihen. Min-käänneköisiä toimintapelitaitoja ei juuri tarvita: karkimies ampuu ja heittää kranaatit kohti lukittua vihollista ja osuminen riippuu kyseisen herran kyvyistä. Muita miehiä ohjaa tietokone, eikä pelaaja voi vaikuttaa edes siihen mitä asetta he käyttävät.

Toinen käyttökelpoinen näkymä on ryhmänäkymä, jolloin kamera näyttää ylviistosta koko ryhmän. Näkymää kannattaa käyttää hiipimisessä kasviston läpi, ja koska sitä voi vapaasti kieputtaa, myös ympäristön tarkkailussa. Halutessaan voi näkymän vaihtaa myös tulitukiryhmiin tai lukittuun viholliseen.

Kolmas tärkeä näyttö on reaaliaikainen kartta, jota joutuu käyttämään paljon, koska mel-

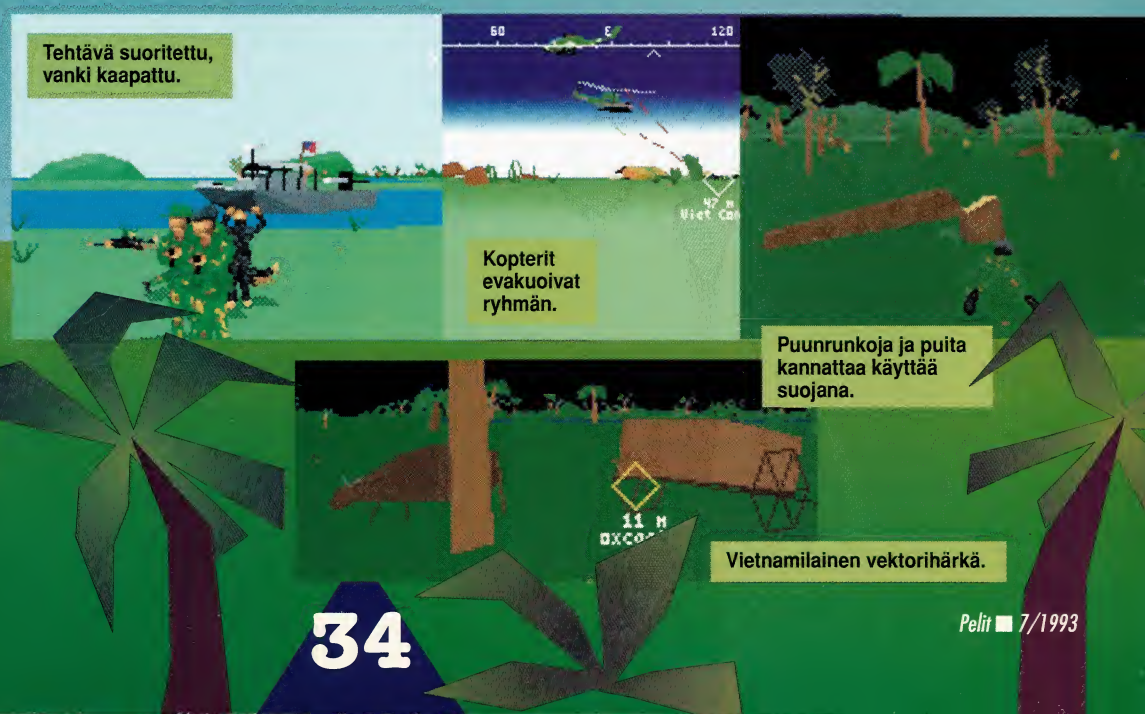
koinen osa käskyistä voidaan antaa vain sen kautta. Karttaa voi zoomata, mutta ei vierittää.

"Ei jäädä tuleen makaamaan"

Piilossa pysyminen on enemmän kuin tärkeää. Ryhmä voi edetä hitaasti joko ryömimällä tai kyyryssä ja piiloutua puiden ja kasvien taakse (mutta huoleh-tia siitä, etteivät osu kasveihin, jolloin rahina saattaa paljastaa heidät). Häätätapauksessa he voivat pyrähtää juoksuun tai heittäytyä pois kohtitulevan kranaatin tieltä. Eri muodostelmilla on tärkeä osuus: toiset maksimoivat turvallisuuden, toiset vähentävät ryhmän näkyvyyttä.

Vietcongin sissien ja Pohjois-Vietnamin armeijan lisäksi saat-taa tähtäimen eteen ilmestyä si-viilejä tai vangittuja jenkkejä, joita luonnollisestikaan ei saa ampua. Siviilit on värikoodattu sinisiksi, mikä ei ole järin luonnonmukaista, mutta ainakin vähentää siviiliuhreja. Viholliset tuntuvat käyttäytyvän melko loogisesti, joskin Vietnamille tyypillisiä puissa kytääviä sala-ampujia ei valitettavasti ole.

Yksi SEALien tärkeimmistä prioriteeteista on tiedustelu, joten kaikkea vietnamia puhuvaa ei suinkaan kannata tappaa vaan vangita. Viholliset yleensä antautuvat, jos onnistuu pääse-mään heidän viereensä, ja ruu-mistakin löytyy dokumentteja. Lineaarisesta kampanjasta joh-tuen informaatiosta tosin ei ole muuta hyötyä kuin pistetilin





karttuminen.

Ryhmänsä saa jaettua kahteen tai jopa kolmeen osaan, jolloin ne voivat esimerkiksi huolehtia harhautuksesta tai antaa suojatulta kärke miehen sijoittaessa räjähteitä bunkkerin kylkeen. Myös helikoptereilta, lentokoneilta ja jokiveneeltä saa tilattua tulitukea tiukan tilanteen tullen. Ei kannata kuitenkaan notkua ihan lähellä, sillä harhaluodit saattavat sataa omaankin niskaan. Veneet ja helikopterit huolehtivat myös ryhmän koitinkuljettamisesta.

Bittiviidakko

SEAL Team yhdistää bittikarttamiehiä vektoritaustoihin. Miehet onkin animoitu ihan näppärästi, mutta sen sijaan Vietnamin viidakoiden siirtäminen kuvaputkelle ei ole oikein onnistunut, sillä maasto on littanaa ja kasvilisuutta on liian vähän. Vaikka maasto lieneekin enemmän viitteellistä, tuntuu kuitenkin siltä kun makaisi aukealla paikalla luoteja houkuttelemassa. Ilmasa tosin lentelee pikku pikseleitä hyönteisinä ja lintuina viidakotunnelmaa lisäämässä. Hukatuihin mahdollisuuksiin kuuluu se, ettei lintuja ole käytetty varoittamaan väijyvistä vihollisista.

Äänipuoli kuitenkin on varsin tehokasta. Helikopterit ovat vähän vaihteita, mutta muuten peli vilisee digitoituja efektejä, joskin räjähdysketjut ja omien aseiden äänet ovat vähän vähemmän onnistuneita. Radioviestit, huudot ja sissien metelöinti on samplattu ja kokonaisuus on ihan tunnelmaa luova. Pelaaminen sujuu parhaiten unohtamalla joystickin ja hyödyntämällä hiirtä ja näppämistä.

Internetissä aito jenkisotilas analysoi taannoin SEAL Teamia ja varsinkin sen aseita. Hänen mielestään kranaatit

ovat liian heikkoja, ja M-16:n pysäytysvoima on alimitoitettu. Aseet jumittuvat myös liian helposti ja kevyiden konekiväärien ylikuumentumista ei ole huomioitu. Sillai. Plussaa ropisi oikeiden taktiikoiden toimivuudesta myös SEALissa. Hän toivoi myös, että kaatuneiden sissien aseita ja ammuksia olisi voinut käyttää, mistä olen samaa mieltä. Miksi muuten raahata viidakossa Kalashnikovia, jollei ilmaisammuksien toivossa?

Eurooppaan tuodusta versioista mitä ilmeisimmin puuttuu yksi kappale kirjoja, sillä manuaali ei edes kerro keitä SEALit ovat, ja lisäksi se vilisee copyrightviittauksia Kevin Dockeryn SEALs in action -nimiseen kirjaan. Manuaali on muutenkin huononpuoleinen, aseiden kantomattoja ei kerrota ja esimerkiksi vankien joutuu keksimään yrityksen ja erehdyksen kautta. (Se onnistuu, kun pääsee tarpeeksi lähelle, jolloin vi-

hollinen nostaa tassut pystyyn. Search-komennolla SEAL sitten tekee hänestä vangin).

Ensimmäisenä sotilassimulaattorina SEAL Teamissa on puutteensa, mutta kyllä sen realismi pieksee sekä Airborne Rangerin sekä Special Forcesin, ja siinä piileekin pelin viehätys. SEAL Team jäänee enemmän sotimisen taktiikasta kuin ammuskelusta kiinnostuneiden kulttipeliksi. Hyvinkin tutustumisen arvoinen peli, jos aihealue kiinnostaa.

Nnirvi

Electronic Arts

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, AdLib, Roland

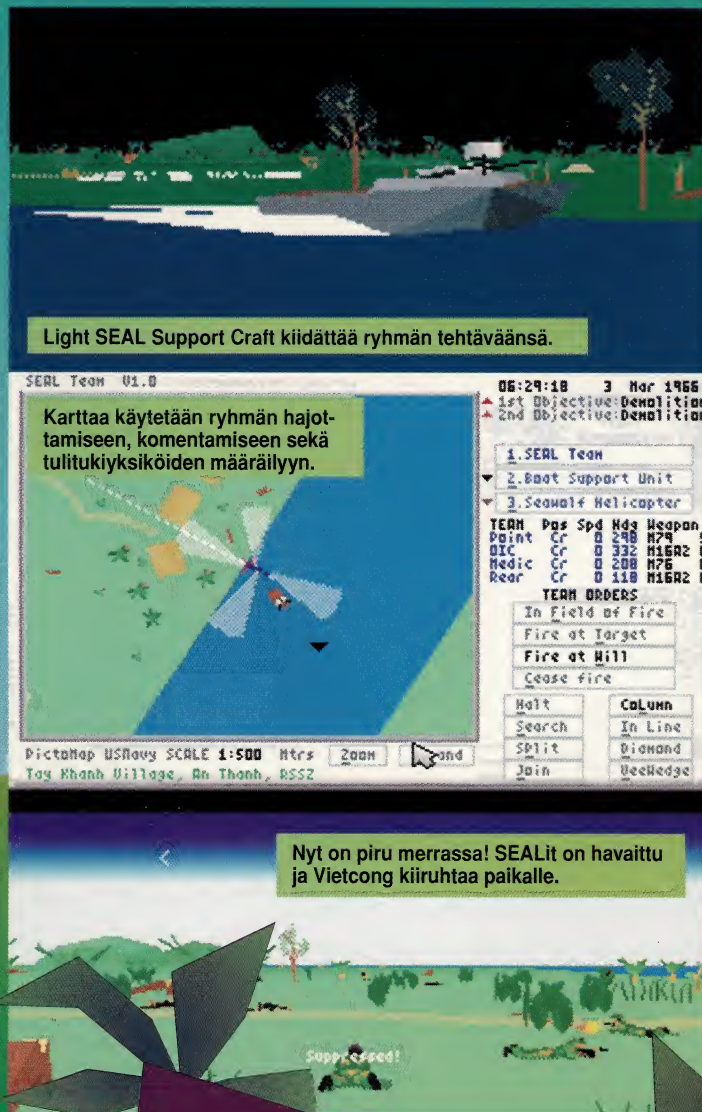
Ohjaukset: J, H, N

Kiintolevy: 3,8 Mt

Muuta: 486SX tai nopeampi, 1 Mt

EMS, Smartdrive

Testattu: 486/50, SB



Toteutus

Vektoriviidakko ei vakuuta, hyvät äänet. Ihan joustava pelatakin.

Kynnyks

Lentosimulaattorin luokkaa, hengissäpysyminen usein vielä vaikeampakin.

Yhteenveto

Ensimmäinen kelvollinen sotilassimulaattori. Parantamisen varaa on, toivottavasti jatkoa seuraa.

Sotilassimulaattori

82

Warlords

Örkkien lahtaamista, miekkaa ja magiaa ties monennenko kerran. Pitäisikö tästä muka innostua? No pitää.

SSG on tullut tutuksi laadukkaista strategiapeleistään, jotka ovat yleensä käsitelleet toista maailmansotaa. Fantasia-aiheinen Warlords julkaistiin pari vuotta sitten kuin varkein, ja jäi vain harvojen nauttimaksi kulttiklassikoksi, toivottavasti osa II sitten saa ansaitsemansa suosion.

Lahtaajan persoonallisuus

Sotaherrojen toinen kohtaaminen on perusidealtaan varsin yksinkertainen fantasiamaailmaan sijoittuva kevyt strategiapele. Ainoa tavoite on vallata mahdollisimman paljon kaupunkeja ja tuhota kaikki vastustajat. Tätä varten pelaajalla on aluksi yksi sankari ja vaihteleva joukko sotilaita ja hirviöitä. Sopivasti roolipelimäisiä elementtejä sekä erilaisia pikkujippoja lisäämällä peliin on saatu monipuolisuutta sekä mukavasti tasapaino reippaan mäiskimisen ja älynystyröiden hieromisen välille.

Enimmillään mukana on kahdeksan pelaajaa, jotka voivat olla joko ihmisten tai tietokoneen hallinnassa. Positiivista on se, että tietokonevastustajillakin voi olla oma persoonallisuutensa sekä melkein miekanruoasta lähes mahdottomaan valittavissa oleva vaikeustaso. Keinopersonallisuus on mainitsemisen arvoinen juttu, koska usein tietokonevastustajia leimaava mielikuvitusasettomuus loistaa poissaolollaan. Näillä sotaherroilla on kaikilla omat pakkomielteensä: yksi on raivohullu joka polttaa kaiken kun taas toinen saattaa



Sotaherrat hippasilla



olla perso rahalle. Löytyyppä joukosta muutama vanha tuttukin, esimerkkinä vaikka Ethel the Unready!

Brave, brave Sir Robin...

Sotajoukkojen lisäksi pelaajan sankarihahmot vaikuttavat huomattavasti pelin etenemiseen, armeijoiden johtajina toimivat sankarit kun voivat roolipelimäisesti kehittyä ja etsiä erilaisia hyödyllisiä taikakaluja. Kaikki luonnollisesti maksaa rahaa ja alussa saatavilla olevilla joukoilla ei pitkään riehuta. Armeijatyyppejä on mukavan paljon ja ominaisuudetkin vaihtelevat riittävästi, niin ettei ole aivan samantekevää hyökkääkö örkkilaumalla vai lohikäärmeillä ratsastaen. Monella yksiköllä on erkoisbonuksia, ja ideana on niitä hyödyntämällä kohottaa omat erkoisbonukset maksimiinsa ja eliminoida vastustajan etubonukset. Esimerkiksi katapultti armeijan mukana eliminoi kaupunkeja puolustavilta yksiköiltä niiden +2-puolustusbonuksen.

Yksinkertaista diplomatiakaan on mukana: kilpailevien sotaherrien kanssa voi elää sodassa tai rauhassa. Ei ole reilua käydä ystävällisen naapurin kimppuun ennen kuin on kohteliaasti ilmoittanut aikeistaan. Epäreilulle selkään puukottajalle voi nopeasti käydä niin, että kaikki muut päästävät yhteistuumin lieron pävilä. Päättömällä tuhoamisella ja poltetun maan taktiikalla voi olla varma, että suosio laskee.

Vaihtelun vuoksi mukana on valmiiden karttojen lisäksi varsin hyvä karttageneraattori, joka osaa tehdä yllättävän viisaita karttoja toivomusten mukaan. Tutkimusmatkailijoita varten on myös mahdollisuus täysin tuntemattomaan maailmaan, jolloin aikaa kuluu maaston kartoittamisessa. Muita mukavia pikkuideoita pelissä on lukuisasti, joten alussa yksinkertainen peli kasvaa taitojen karttuessa.

Balladi kuolleille sankareille

Strategiapeleissä näkee harvoin näin tarkkaa ja siistiä grafiikkaa. Musiikki sopii hyvin aiheeseen ja vaihtelee toiminnan mukaan, itse en kyllästynyt joskus kauniisiinkin kappaleisiin kertaakaan. Digitoituja kommentteja kuuluu

suurten voittojen tai nolojen tappioiden höysteeksi. Erikois-maininnan peli ansaitsee harvinaisen monipuolisesta äänikorttituesta.

Yritin löytää pelistä jotain narisemisen aihetta, mutta on vaikea soimata näin hyvin toimivaa kokonaisuutta. Oikeastaan ainoa asia, joka pääsi häiritsemään, ovat pitkät miettimisajat jos kaikki seitsemän vastustajaa ovat tietokoneen ohjauksessa. Yhteen peliin saattaa muutenkin mennä aikaa tuntikaupalla. Jäin myös hieman kaipaamaan mahdollisuutta modeempeliin.

Warlords II on mainio esimerkki siitä miten vanha soppa saadaan maistumaan sopivia mausteita lisäämällä. Peli toimii hienosti, koska tekijät ovat keskittyneet pelattavuuteen ilman turhia kuorruksia. Valitettavan harvinaista herkkua nykyään.

Kaj Laaksonen

SSC

PC

Näyttö: VGA

Ääni: AdLib, AdLib Gold, Sound Blaster, SB Pro, SB 16, PAS, PAS16, Roland, General MIDI

Ohjaus: N, H

Laitevaatimukset: 386, 2 Mt

Kiintolevy: 5 Mt

Testattu: 486/33, VGA, Sound Blaster, General MIDI

Toteutus

Siistiä, tarkkaresoluutioista grafiikkaa ja kaunista tunnelmamusiikkia. Käyttöliittymä on selkeä ja muokattavissa tarpeen mukaan.

Kynnys

Perusidean oppii helposti mutta monien pikkutoimintojen hallinta onnistuu vasta muutaman pelin jälkeen.

Yhteenveto

Vangittava kevyt strategiapeli, joka sopii myös mainiosti alan raskaampia esimerkkejä kavahtaville. Pelattavaa on pitkäksi aikaa.

Strategiapeli

91



PELIT
HUIPPU

Wampyrstein 3D

K

irjailija Bram Stokerin 1800-luvun lopulla kirjoittama alan perusteos Dracula nousi

Francis Ford Coppolan ohjaaman elokuvan myötä uuteen arvostukseen. Tätä buumia pitää tietysti hyödyntää, vaikka sitten vähän myöhäänkin.

Apogensis... Psygnosis otti kirjasta Jonathan Harkerin ja kolme osiota, hautausmaan, Carfaxin luostarin ja Draculan linnan, ripotteli ne täyteen tuhoavia hautoja ja synnytti, yllättävää kyllä, Wolfenstein 3D:tä muistuttavan pelin, jonka päämäärä on vapauttaa maailma Draculasta.

Haudat ovat täynnä Draculan synnyinmaan Transsilvanian hiekkaa ja käytännössä tuottavat hirviöitä. Haudat on tuhoava ehtoollisleivillä, jotta itse Dracula saadaan hätistettyä esiin. Tasoja on kolme, joista jokaisella on hautoja noin viidestäkymmenestä yli seitsemäänkymmeneen. Kun kaikki haudat tasolla on tuhottu, kohdataan itse Dracula ensin nuorena Vlad Seivästäjänä, sitten viktoriaanisena herrasmiehenä ja viimeksi vanhimmassa olomuodossaan.

Liikkuminen tapahtuu Wolfensteinin ja Underworldien tyyliin vapaasti scrollaavassa kolmiulotteisessa maisemassa. Hirviöitä vastaan Harkerilla on hopealuoteja ampuva revolveri sekä tikari. Sieltä täältä löytyy lisää ehtoollisleipiä, hopealuoteja ja ruokaa, mutta ei missään tapauksessa loputtomiin. Ja siinä vaiheessa kun ehtoollisleivät ovat loppu, meinaa tulla itku. Ruoasta ja viinistä saa lisää energiaa, jonka kuluminen näkyy yläreunan pylväänä.

Esineitä käytetään ja ovia



avataan poimimalla ne oikealla oikealla hiirennapilla, mistä seuraa vaikeuksia, koska sillä myös laukaistaan ase. Eli jos ei ole tarpeeksi lähellä lattialla olevaa esinettä tai ovi päättää olla reagoimatta, yksi kallisarvoinen hopealuoti menee taas hukkaan. Kannattaa siis pitää tikaria vakioaseena.

Dracula ei kuitenkaan ole pelkkää ampumista. Mukaan on mahdutettu myös aivojen ras- saamista teleporttien, etsittävien avainten, lattialaattojen ja seinänappien muodossa. Auto- maattikartoitusta peli ei tunne (vaikka syytä olisikin), eivätkä Harkerin ominaisuudet kehity pelin kuluessa.

Grafiikka on kelvollista, joskin pikselöityy pahasti lähietäisyyksillä. Äänet koostuvat askelista, murahduksista, ihmissuden ulvonnasta ja aseiden paukkeesta. Enpä ole edes varma, ovatko ne digitoituja. Musa taustalla soi sen kummempaa häiritsemättä.

Jokin kumma vetovoima pelissä kuitenkin on. Vaikka kuolema tuleekin helposti hirviöitten rynnistäessä päälle hurjana laumana, tulee haudan tuhoamista yritettyä yhä uudelleen ja uudelleen. Joistakin haudoista nousee hirviöitä hitaanpuoleisesti ja haudan tuhoaminen on helpoa, mutta jotkut suoltavat ihmissusien ja luurankojen niin valtavaa vauhtia, että lauman läpi haudalle rynniminen vaatii hirviöiden jorsimista tiukalla kädellä. Jos kaikista haudoista

nousisi pölvöjä turbovauhtia, pelistä tulisi pian yhtä tuskaa, mutta vaihtelu pitää mielenkiintoa yllä.

Wolfensteinin kopiointi lisenssipelien ikaikaisten kirokusten, tasohyppely-ammuskelun, asemesta on pirstävää, eikä Dracula ole lainkaan hullumpi pikku peli. Ongelma onkin lähinnä siinä, että liki identtisiä pelejä löytyy sharewarena, jolloin hinta on melkoisesti edullisempi.

Tuija Linden

Psygnosis

PC

Näyttö: VGA

Ääni: AdLib, Sound Blaster, Roland LAPC-1, MT-32, SCC1

Ohjaus: H

Kiintolevy: 1,5 Mt

Testattu: 486/33, VGA, Sound Blaster 16 ASP



Toteutus

Juohevaa ja nopeaa 3D-graafiikkaa.

Kynnys

Ohjaus vaatii totuttelua, mutta jos Wolfenstein tai Underworld on tuttu, ongelmia ei tule.

Yhteenveto

Tiukasti otteessaan pitävää ammuskelua ja ongelmien ratkomista.

Strateginen ampumapeli

82

BRAM STOKER'S

Dracula

37

Qwak



Munakasta menoa

Halpapelit jylläävät Englannin myyntilistoilla. Team 17:n originaali halpapeliksi on Qwak, bubblebobblemainen söpöhyppely, jossa kaksi ankkaa käy kulta- ja suklaamunilla taistoon maailman pahuutta vastaan.

Pelissä on kahdeksan maailmaa ja jokaisessa niistä kymmenen kuvaruudullista pelattavaa. Jokaisessa ruudussa on muutama avain, jotka on kerättävä exitien avaamiseksi. Lisäksi ruutu on pullollaan erilaisia hedelmiä ja herkkuja, timantteja ja kykypalikoita, joita tietysti kerätään sekä pisteiden että parempien munien ja lisäsuojan toivossa.

Jokaisessa ruudussa mellastaa joukkio vihollisolentoja, joita voi eliminoida munia viskomal-

la. Koko kenttää ei ole pakko puhdistaa herhiläisistä: peli jopa jakaa ylimääräisiä bonuksia sikäli kun kentän pystyy selvittämään ilman väkivaltaa vihollisia vältellen.

Tavallisten vaiheiden lisäksi pelissä on haastekenttiä, joissa päämäärä on kerätä mahdollisimman paljon herkkuja ennen kuin aika umpeutuu. Viimeisenä ruutuna ennen seuraavaa maailmaan siirtymistä on vartijakenttä, jossa asustaa muutama isohko vihollinen. Nämä erikoiskentät ovat valitettavasti turhan samanlaisia verrattuna muuhun peliin.

Kaksinpelinä Qwak on parhaimmillaan. Peli jakaa yhteisyritystä piristämään muutamia lisukkeita. Joissakin ruuduissa munat pökeröivät toisen ankan hetkeksi, joissakin on kilpailuelementti, joissakin molempien täytyy toimia rauhaa rakastavasti.

Qwak varmasti purista viimeisiä irti Amigasta, mutta on toisaalta tuttua Team 17 -laatua. Vaikka pelihahmot ovatkin jopa liian pieniä, peli on silti selkeä, silmä- ja korvaystävällinen. Pelin ruudut kussakin maailmassa tulevat satunnaisessa järjestyksessä, mikä on hyvä ajatus.

Esikuviansa verrattuna Qwak maistuu varsinkin yksinpelinä liian simppeiltä. Bonusjärjestelmä ei liiemmin yllätyksiä jaa, ensimmäiset tusina kenttää voi pyyhähtää läpi puolihuolimattomasti roiskaisten. Kerää avaimet ja hyppää exittiin. Hoh hoijaa.

Myöhemmin kenttien vaikeutessa täytyy keksiä sujuvin reitti ruudun ratkaisemiseksi, muutoin äkki-kuolemat yllättävät. Pienet puzzlet piristävät sopivasti tunnelmaa. Lisäksi kuvaruudun yläreunasta toisinaan satavat piikki-kuulat pitävät vaistot valppaina.

Halpapeliksi Qwak on yllättävänkin hyvä ja takaa taatusti hilpeitä hetkiä kaksinpelaajille. Kukaan tuskin tästä pelistä joutuu harmioon, mutta kaupan hyllyltä löytyy tuplahinnalla moninverroin surkeampia peliksi kutsuttuja itsensäkidutuskeinoja. Qwak sentään viihdyttää.

JTurunen

Team 17

Amiga 1 Mt

Testattu: Amiga 500

Toteutus

Yksinkertainen, mutta selkeä ja huoliteltu.

Kynnsy

Erittäin helpot ensimmäiset kentät ja vielä helpompi perusidea. Jos joku ei ensiyrityksellä selvitä muutamaa kenttää, niin kumma on.

Yhteenveto

Väkisinkin liian simppele varsin yksinpelinä, toisaalta ennen julkaisemattomaksi halpapeliksi erinomainen. Osta ja nauti yhdessä kaverin kera.

Tasohyppely

78



Be Blob A Lula

Joskus eteen kopsahtaa peli joka vie ihanan nostalgisesti jonkekin menneisyyden hämäreihin.

Coren Blob on tälläisen peli. Pitäisiköhän C64 taas kaivaa kaapista esille? Blob on pomppiava pallo, jonka avaruusalus on tuhoutunut ja lastina olleet pikku baby-blobletit ovat singahtaneet universumin viiteen-kymmeneen eri kenttään. Kaikki pikkupallerot täytyy tietysti pelastaa ja samalla kerätä avaruusaluksen palasia ja polttoainesäiliöitä, jotta kotimatka onnistuisi.

Pelaajan tarkoitus on pomputella Blobia avaruudessa leijuville tasoille ja lopulta edetä EXIT-laatalle. Kuvakulma on suoraan ylhäältä päin ja palloa ohjataan luonnollisesti ilotikun liikkeillä. Tuli-

tusnäppäimellä voi säädellä pallon kimmoisuutta eli sitä kuinka korkealle se pomppii. Blob voi edetä mihin suuntaan tahansa, siis sekä sivuille että ylös- ja alas-päin.

Tasot ovat melkoisen pieniä ja usein etäällä toisistaan. Jos sellaisen ohi hyppää, pallo useimmiten hukkuu avaruuteen, joten tikun kanssa joutuu siis olemaan melkoisen tarkkana. Joskus putoavan pallon ehtii ohjata jollekin alemmista tasoista, tosin tälli vie tällöin osan Blobin energista.

Jokaisessa kentässä on yleensä jokin ongelma tai tehtävä, joka täytyy ensin keksiä ja sitten selvittää. Yksinkertaisimmillaan jostakin pitää löytää vipu, joka tuo EXIT-laatan näkyville. Tietysti kaikki blobletit ja avaruusaluksen osat on samalla löydettävä.

Kaikki laatat eivät suinkaan ole samanlaisia, osa rikkoutuu parin pomppun jälkeen, osa lähtee liikkumaan ja osa sinkauttaa Blobin korkealle yläilmoihin. Välikkyvät tiilet huiskauttavat pallon kokonaan toisaalle kyseistä kenttää ja tietty tiili antaa Blobille levitönnön lahjat hetkeksi. Kaiken kaikkiaan laattoja on yli kaksikymmentä erilaista.

Viimeinen naula pelaajaparan ark-



kuun ovat tasoilla hyöriivät avaruusoliot, jotka pökkivät ja tökkivät Blobbia kunnes henki menee tai pomppu lipeää laatan ohi. Onneksi kiusantekijöitä voi eliminoida hyppimällä niiden niskaan. Silti laserpysy ei olisi ollut pahitteeksi. Huhun mukaan pelin ohjelmoinut Jonathan Hilliard kiikutti pelin Corelle työpaikan toivossa. Core kuitenkin innostui niin paljon Blobista, että päätti julkaista pelin lähestulkoon sellaisenaan. Ymmärrän Coren innostuksen, koska minäkin innostuin pelistä aluksi: grafiikka on selkeää ja toimivaa ja peli vaikea, mutta mukaansa tempaava. Seuraava salasanatiili täytyy löytää ennen kuin virtanappula naksahtaa. Pikku hiljaa innostus kuitenkin laantuu; uudet kentät tuovat kyllä uusia tiiliä pelaajan riesaksi, mutta loppujen lopuksi vaihtelua ei ole tarpeeksi. Peli olisi varmasti ollut aikoinaan C64-klassikko, mutta Amiga-peliin olisi voinut upottaa enemmänkin aineksia. Esimerkiksi bonusvaihe ei poikkeaa muusta pelistä käytännössä ollenkaan. Lisäksi peli on alituista äkkikuolemaa, mitä ei voi tänä päivänä pitää hyvän pelin tunnusmerkkinä.

Blob olisi mitä ideaalisin halpapelijulkaisu jo senkin takia, ettei Core ole peliin liiemmin rahaisia resurssejaan sijoittanut. Täysihintaisena en uskalla suositella peliä muille kuin tarkkaa ilotikkukättä vaativan taitopelin ystäville.

Core

Amiga 1 Mt

Testattu: Amiga 500

JTurunen

Toteutus

Yksinkertainen, mutta selkeä ja erittäin hyvin tarkoituksen-ajava grafiikka. Äänet ja musiikki peliin sopivat.

Kynnys

Peli ei sovi aloittelijoille ja tahmasorille. Äkkikuolemat taajassa. Salasana joka viiden-ten kentän jälkeen.

Yhteenveto

Simppli mutta mukaansa-tempaava taitopeli. Halpapeliksi luotu, silti täysihintaisena julkaistu.

Tasohyppely



Sykkivää jytinää

Hyvät perushoot'em upit Amigalla ovat loppujen lopuksi harvassa. Tasohyppelyboomi on nostanut tasohyppelyjen tasoa, mutta viime aikojen perusräiskinnät ovat olleet jokseenkin tahmaisia. Blastar on Coren yritys pelastaa räiskinnän ystävien syksy.

Mitään ihmeellistä tarinaa ei Blastariin ole (onneksi) viitsitty väsäätä, joten maailman pelastamisesta on jälleen kyse. Blastar-aluksella käydään uhkaavan avaruussaariston kimppuun. Pareittain vastaan tulevia saaria on kuusi, ja lisäksi sinne tänne on ripoteltu erilaisia väli-, sivu- ja bonusvaiheita. Pelattavaa on siis melkoisesti.

Alusta kontrolloidaan Asteeroide-tyyliin: tikku eteenpäin nopeuttaa aluksen vauhtia ja sivusuunnat pyörittävät alusta ympäri. Vaihtoehtoisessa kontrollitavassa on mahdollista myös peruuttaa vetämällä tikkua taaksepäin. Vieritys tapahtuu kaikkiin ilmansuuntiin. Saarien pinnalla on maakohteita, jotka on tuhottava ennen kuin seuraavaan vaiheeseen pääsee. Tuhotut viholliset pudottavat ikoneja, joiden ylitse lentämällä saa muun muassa rahaa, lisäenergiaa, lisäelämiä ja jopa jatkoyrityksiä.

Saarten välillä asustavat loppuhirviöt. Niiden eliminoinnin jälkeen on kaupassa käynnin ja parempien aseiden oston vuoro. Asejärjestelmiä on kahdeksan erilaista ja niistä kolme voi olla yhtä aikaa aktivoituna. Myös nopeutta voi ostaa lisää, samoin vaikkapa lisäelämiä.

Tavanomaiset sivutait ja vertikaalisesti vierittyvät lisävaiheet

tuovat peliin vaihtelua. Esimerkiksi maakohteen posauttamisen jälkeen saattaa paljastua aukko, johon sukeltamalla päästään vasemmalta oikealle vierittyvään luolaan. Näissä vaiheissa kontrollit ovat perinteiset: alus liikkuu ilotikin määrään suuntaan.

Aluksi peli tuntuu melko vaikealta, viholliset vaivaavat, eikä maakohteita meinaa löytää millään. Kuvaruudun alaruudussa oleva tutka on käytännössä melko hyödytön. Kontrollit vaativat hetken totuttelun, peruseaseissa ei ole kehumista ja ensimmäinen loppuhirviö on tylsä. Jostain kumman syystä peli yltäkkiä alkaa kuitenkin maistaa, paremmat aseet parantavat pelattavuutta ja loppuhirviöt muuttuvat persoonallisemmiksi.

Blastar on paikoin graafisesti vaikuttava, esimerkiksi toisen vaiheen sykkivä taustalima on mainiosti toteutettu. Myös Warp Gatien parallaksiefekti on upean näköinen. Toisaalta pelin lisävaiheet olisivat varmasti olleet sujuvampia ja nopeampia ilman turhia parallaksivirheitä. Ääniefektit ovat pateettisen surkeat.

Kaikki eivät pidä shoot'em upeista, eikä Blastar varmaankaan tuo lajityypille uusia ystäviä. Joskus räiskintäpelissäkin voitaisiin murtaa toimintapelejä rassaava rakenne, jossa väiheet tulevat joka pelikerta aina ja iankaikkisesti samassa järjestyksessä. Esimerkiksi rahan keruumiisiot jo selvitetuille tasoille tai vapaampi reitinvalinta olisivat taatusti piristäneet tätäkin peliä.

Blastarissa on vaihtelua enemmän kuin Amiga-shoot'em upeissa yleensä, minkä takia sen parissa viihtyy. Mukava välipala ennen kohuttua Uridium 2:sta.

JTurunen

Core Design

Kaikki Amiga 1 Mt

Huomioi sekä lisälevyaseman että Sega-ohjaimen

Testattu: Amiga 500

Toteutus

Parhaimmillaan erittäin vaikuttava teknisesti, toisaalta osa lisävaiheista keskinkertaisia, hitaahkoja, törmäysarviointikin ko. tasoilla arveluttava. Musiikki puuduttaa, ääniefektit mitättömät.

Kynnys

Asteroids-kokemus on eduksi Blastar-pilotiksi aikovalle. Alku hankala. Kaksi vaikeustasoa ja kontrollitapaa. Ehkäpä kokeelle räiskijälle pikkuisen liian helppo.

Yhteenveto

Loppujen lopuksi pidin Blastarista, mutta minä olenkin shoot'em up -fani. Jos et malta odottaa Uridium II:sta tai sitäsuomenlahjamaailmalesteroids-kloonina (eli Stardustia) niin kokeile tätä.

Shoot'em up



DARK SUN

The Shattered Lands UUSI NOUSU

Shattered Landsin aavikot ovat Drajn kaupungin rautakouran alla. Hallitsijalla on ehdoton valta ja niskuroijat joutuvat orjiksi, mutta pinnan alla elää unelma vapaudesta. Orjat alkavat liikehtiä entisiä isäntiään vastaan ja tulevan sodan varjo leijuu maan yllä.

Drajin kaupunkia ympäröi loputtoman tuntuinen autiomaa, jossa ainoat sivistyksen linnakkeet ovat karanneiden orjien muodostamat kyläyhteisöt.

Aavikon kansa

Pelaajaporukka aloittaa seikkailunsa orjina, jotka viihdyttävät Drajin ylimystöä verisellä gladiatoriareenalla. Mutta ihmisen mieli halajaa vapautta ja ennen pitkää pako onnistuu.

Pikku hiljaa selviää pelin juoni. Drajin johto on nimittäin kylästynt karkaileviin orjiin ja kokoaa armeijaa, jonka tarkoituksena on pyyhkiä orjayhteisöt olemattomiin kertalaakilla. Yksinäisillä kylillä ei ole mahdollisuuttakaan selviytyä, mutta entä jos ne yhdistyisivät...?

Systeminä säästö-Ultima

Pelisytemiltään Dark Sun on kuin kutistettu Ultima 7. Kuvaikulma on sama ja kaikki tarpeellinen toiminta käydään pelialueella. Lisäksi tapahtumat ovat pääosin reaaliaikaisia (eli muut olennot liikkuvat, etenipä oma ryhmä tahi ei). Lääniä kyllä löytyy, mutta yhtenäisen pelialueen asemasta Dark Sun on jaettu useampiin isoihin ruutuihin. Ratkaisu on varsin koneystävällinen kiintolevyn rutistessa vain aluetta vaihdettaessa. Vastaavasti sitten kullakin maastoalueella ei tarvitse levynsahauksesta kärsiä (kunhan kytkee Smartdriven päälle).



Itse pelaaminen käy kätevästi hiirellä. Pikavalintanaappaimia toki on ja niillä saa hoidettua tiettyjä asioita huomattavasti nopeammin. Hiiren kakoskorvalla valitaan pelin toimintakursori, joita on

niillä tai ammunalla tietysti aloitetaan taistelu ja katsomista käytetään esineiden tarkkailun lisäksi myös keskustelun aloittamiseen. Oikealla hiirennäppäimellä saa esineistä pikku tietopakettin ja pääsee käsiksi mahdollisiin taikavoimiin.

Pikavalintanaappaimista ehdottomasti käyttökelpoisin on yleisluontoinen maastokartta. Nopea liikkuminen paikasta toiseen tapahtuu näppärästi siten, että valitsee kohdealueen maastokartasta, ja antaa porukan itse vaeltaa sinne. Kun animoinnin on kytkenyt pois, pelaaminen on sutjakkaa.

Keskustelu on näennäisen yksinkertaista, mutta pitää sisällään yllättävän paljon tekstiä ja on melkoisen tärkeä osa pelistä. Jutustelu sentään käydään kokonaisilla lauseilla, ei avainsanoilla, joten kultaalaattikkojen yes-no-linjasta ollaan päästy eteenpäin.

Lepääminen onnistuu ainoastaan, jos porukka löytää leiri-ruotion. Näitä on yleensä yksi tai kaksi maa-alueita kohden ja vaikka aluksi vapaan lepäämisen puute ärsyttää, riittävät lepopaikat silti melko hyvin, vaikkakin joissain kohdin peliä on ilmiselvästi vaikeutettu niissä pihtaamalla.

AD&D aina vaan

neljä: mene, lyö, ammu ja katso. Mene-komennon saatuaan ryhmä lähtee kohti määrääsemaansa ja U7:n lailla etsii itse tiensä sinne, jos välillä on esteitä, ja vieläpä poikkeuksellisen hyvällä algoritmilla. Lyön-

Dark Sun on AD&D-peli henkeen ja vereen, mutta tiettyjä sääntömuutoksia kultaalaattikoiden Forgotten Realms -maailmaan verrattuna on havaittavissa. Nytemmin kleerit palvovat jotain neljästä luonnon peruselementistä (tuli, ilma, maa, vesi) ja voivat käyttää mitä tahansa asetta, jonka valmistusmateriaali liittyy palveluskohteeseen. Maan kleeri on käytännössä näppärin, sillä hän pystyy huijamaan obsidiaanimiekoilla (vink



vink). Velho puolestaan joutuu yhä tyytymään ruikkutikkuihin ja "panssari estää henkisten voimien käyttöä".

Uutuutena jokaisella hahmolla on PSI-voimia, siis henkisiä aseita, jotka kyllä muistuttavat ilmiselvästi melko normaaleita taikoja. Normaalihahmoille niistä on vain marginaalilyötyä, vasta psionisti on varteenotettava henkisten voimien haltija ja ainoa, joka oppii uusia PSI-kykyjä.

Muuten hahmoluokat ovat pysyneet melko ennallaan, mutta entiset suosikkini samooja ja paladiini ovat täysin nynnyjä taistelussa. Ihmisten sijasta tappajiksi kannattaa ehdottomasti valita kaksi puolijättiläisgladiatortia, ne nimittäin niittaavat porukkaa turpeen alle nopeammin kuin yksikään muu hahmoluokka ja ovat todella kestäviä.

Normaalisti porukasta on näkyvissä vain johtohahmo, ryhmä hajaantuu vain taistelun ajaksi. Taistelu on hyvin selkeää ja käydään samassa ruudussa kuin vaeltaminenkin. Dark Sunissa taistelu käydään vuoropohjaisesti, ja kultalaatikoiden haamu erottuu taustalta. Erona on vain kuvakulma ja laimeammat loitsuvaikutukset. Viuhkaista napsauttamalla hahmo kävelee (jos pääsee) sen/hänen luokse ja lyödä kolauttaa. Tai ampuu jousella. Taiat valitaan vähän kankeasti erillisestä valikosta, alueloitsujen vaikutusalue on sentään hyvin määritelty. Pikku outoutena hahmot voivat vaihtaa tavaroita vaikka olisivat kymmenien metrien päässä toisistaan. Heittelevät niitä varmaan.

Lepääminen onnistuu vain nuotiolla merkityillä paikoilla.



Sujuvan mutkaton roolipeli

Dark Sunin toteutusta voisi luonnehtia sanalla "riittävä". Hienoja graafisia efektejä ja muita hienouksia ei ole turhaan ängetty mukaan. Grafiikka vähän bugeilee, lähinnä siten että spriteistä jää kappaleita ruutuun. Muuten peli on ihan näköinen ja kuuloinen.

Mitään hirmuisen mullistavaa Dark Sunissa ei ole, mutta sen

Taistelu Dagolarin limanuljaskojen kanssa on hyvää harjoitusta loppua varten.



Inventaario toimii tavaroita hiirellä siirtämällä. Infoa irtoaa oikealla hiiren napilla. Lieneekö bugi, mutta kesken taistelunkin voi tavaroita siirtää ryhmäläisten välillä, vaikka matkaa olisi kymmeniä metrejä.

pelaaminen on niin sujuvaa ja mutkatonta, että pelaamisesta nauttii. Dark Sunissa on enemmän peliä kuin kunnianhimoista vaihtoehtomaailmaa, ja pakko-pullalta DS ei kertaakaan maistunut.

Dark Sunia tulee väkisin verrattua Ultima seiskaan. Jälkimmäinen on tuntuu paljon järeämmältä ja "ammattimaisemalta" roolipeliltä, mutta Dark Sunia on yksinkertaisesti kivem-

pi pelata. Minun arvoasteikossani se kohoo U7:n yläpuolelle. Hyvä alku.

Ossi Mäntylähti

SSI

PC

Näyttö: VGA

Ääni: AdLib (Gold), Aria, General

Midi, GUS, PAS, Roland, SB (Pro, 16)

Ohjauk: N, H

Kiintolevy: 18 Mt (+ tallenteisiin 9 Mt)

Testattu: 486/33, 8 Mt, S5 Pro

Menesty tai kuole

Vuotaneiden tietojen mukaan Dark Sun on julkaistu lievästi kesken-eräisenä, minkä huomaa muun muassa graafisista bugeista. Mitään vakavia bugeja ei kuitenkaan löytynyt. SSI on kuulemma niin pahoissa taloudellisissa vaikeuksissa, että Dark Sun oli pakko julkais- ta ja sen on pakko menestyä, tai... Onneksi Dark Sun on onnistunut peli. Kultalaatikoihin täysin kyl- lästynyt minäkin ei saanut peliput- kea poikki ennen loppudemoa (jos- sa puhutaan jostain taikamiekasta, josta pelissä ei kyllä sanottu mi- tään). Uusi systeemi ei ole huikai- seva, mutta tästä on hyvä jatkaa.

Nnirvi

DEMO
PELIT
purkissa
90-1205757

Toteutus

Riittävä. Laaja äänikortti- tuki on positiivinen yllä- tys.

Kynns

AD&D-maailmaa vähän- kin tuntevilla ei pitäisi ol- la minkäänlaisia vaikeuk- sia alkuunpääsyssä, mut- ta myöhemmin tulee to- ki haasteita vastaan.

Yhteenveto

Sujuva ja mutkaton roo- lipeli.

Roolipeli

88

GATEWAY 2 HOMELORLD

Heechee go home...

Vuonna 2112 Aurinkokuntaan saapuu sala-peräinen avaruus-
alus, joka vaikuttaa il-
miselvältä Heechee-
työltä. Yksi ihmiskunnan suu-
rimmista toiveista, kontakti mui-
hin rotuihin, on toteutumassa.

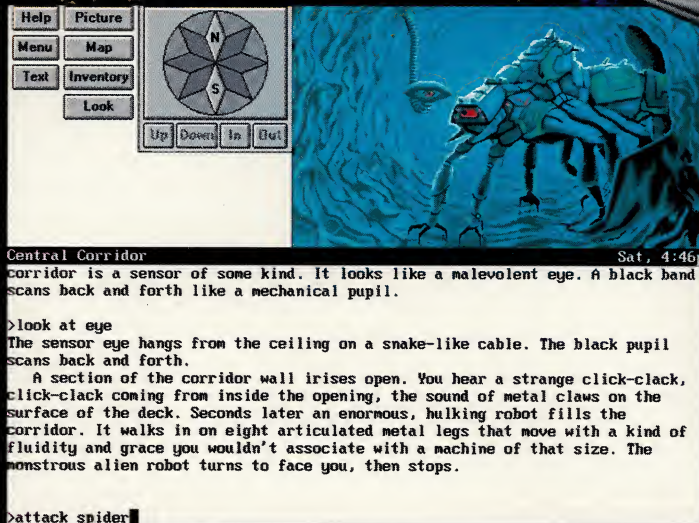
Maan johto ei ole yksistään
onnellinen avaruusaluksen saa-
pumisesta. Jättimäinen matka-
lainen ei suostu ottamaan vas-
taan minkäänlaisia signaaleja,
eikä myöskään yritä ottaa yh-
teyttä Maahan, vaikka on sel-
västi nähtävissä, että Tellukses-
sa on äyllistä elämää. Yksissä
tuumin päätetään, että asialle
on tehtävä jotain.

Pankkituen mittainen mies

Edellisessä Gatewayssa pelaaja oli yksi Gateway-tutkijoista, jota onni potkaisi. Hän löysi monia artefakteja ja sai estettyä Assassin-rotua havaitsemasta Maata.

Palkkio urotyöstä oli hyllype-
n 50 miljardia ja tällä hetkellä ys-
tävämme viettää leppoisia elä-
kepäiviä San Franciscossa. Kaik-
ki näyttää rauhalliselta, kunnes
yllättäen saapuu soitto Gateway
Enterprises-yhtiön johdolta.
Langan päässä on sankarimme
entinen pomo, joka haluaa ex-
alaisaltaan vielä yhden palve-
luksen.

Pelaaja matkustaa Gatewayn
tutkikohtaan opastamaan Arti-
faktin lähtevää suurlähettilästä.
Opastaminen tosin jää vain ai-
komukseksi, kun Assassin-mie-
het terroristit hyökkäävät ase-
malle ja rytinässä kuolee muun
muassa suurlähettiläs. Ainoa



poispääsy tilanteesta on astua
jälleen sankarin vetimiin ja mat-
kustaa itse Artefaktille. Kerran
sankari, aina sankari.

Avaruusalus Artefakti

Kokonaisuudessaan Gateway 2
jakautuu neljään osaan. Ensimmäinen vaihe on vasta lämmittelyä tulevia varten, tosin jo alusta alkaen on melkoinen vauhti päällä.

Artefaktille saapumisesta alkaa pelin toinen osa, jossa yritetään ottaa selvää valtavan avaruusaluksen saloista. Erityisen yllättävää on se, että Artefaktilla on myös muita ihmisiä: toisia Gateway-tutkijoita, jotka ovat saapuneet alukseen jo aiemmin.

Heechee-alus paljastuu ennen pitkää kadonneen rodun tietojenkeruualukseksi, jota ohjaa keinoälyrutini. Aluk-

sen ihmisistä suurin osa on vapautettu rasittavasta ruumiistaan ja varastoituu aluksen tietopankkeihin. Paholaismaista keinoälyä vastaan taistellessa pelin tunnelma on kuin parhaassa sci-fi-romaanissa (Maata etsimässä).

Kolmas osa pelistä tapahtuu mystisellä jääplaneetalla, jonne pelaaja joutuu paettuaan terroristeja Artefaktilta. Jäämaailmaa kantoittavat oudot olennot, jotka puheen sijasta kommunikoi-
vat menneisyyteen tai tulevaisuuteen sijoittuvilla mielikuvilla.

Valitettavasti jääplaneettaosio on tylsä, pelkkää vaeltelua autioneilla lakeuksilla. Jopa heecheiden pelastusasema jää alla tuntuu lattealta.

Kolmannen osion laimeuden kompensoi pelin varsinainen huipennus: heecheiden koti-

maailma!
Heecheet
ja ihmiset
joutuvat
molemmat sa-

man tilanteen eteen: he tapaa-
vat ensi kertaa elävän vieraan
rodun edustajan. Moinen kult-
tuurishokki on tietysti omiaan
aiheuttamaan pulmia, joiden
maksimieheksi pelaajaparka
joutuu.

Heechee-maailmassa pelaaja
joutuu muun muassa mukaan
hallitsijasukujen väliseen valta-
kiistaan. Salaperäinen teknis-
uskonnollinen Valkoinen Käsi -
järjestö pyrkii valtaan. Mutta on-
ko kyseessä vain kimppu val-
lanahneita heecheitä, vai onko
Valkealla Kädellä syvällisempiä-
kin tarkoitusperiä?

Ylipäätään Gateway 2:n juoni
on todella mukaansatempaava
ja edellistä osaa paljon lineaari-
sempi. Nyt mukana on myös
paljon enemmän kerronnallisia
jaksoja.

Tökkiva toteutus

Systeemiltään G2 on normaalia
Legendiä, eli grafiikalla ja musiik-
illa höystetty parseripohjainen
seikkailupeli. Ainoa muutos
edellisestä tuotoksesta (Eric the
Unready) on puhesysteemin ke-
hitys. Yllättäen nyt onkin väliä,
mitä suustaan päästelee.

Ikävä kyllä mukaan on pääs-
syt liivahtamaan muutamia höl-
möjä virheitä. Pahin näistä vir-
heistä on kirous nimeltä ai-
kakriittiset ongelmat. Useassa
kohdassa peliä täytyy joku on-
gelma selvittää tietyn minuutti-
määrän sisällä. (Yksi komento
vie aina yhden minuutin.) Minä
olen aina tekstipeleissä tykän-
nyt siitä, että ongelmia saa poh-
tia kaikessa rauhassa, ilman
jatkuva

tallennus—kuolema—ma-
naus—lataus—rumbaa.

Yleistä tunnelmaa puo-
lestaan latistavat laimea
musiikki ja onnettomat väli-
animaatiot. Esimerkiksi
Heechee-artifaktin lähtö
maapallolta on harvinaisen
kuivan tuntuista sekä äänil-
tään että animaatioltaan.

Jos graafiset näyttävyys-
det ja äänet eivät kiinnosta,
voi peliä tietysti pelata täy-
tenä tekstipelinä. Mutta ha-
luan todellakin nähdä sen
tekstipelifriikin, joka pelaa
ilman grafiikkaa ja ääniä,
jos näitä on saatavilla.

Vaikka ensimmäinen Gate-
way oli parempi, ei kakkonen-
kaan mikään huono ole. Ongel-
mista selvää takuuvarmasti
mukana tulevan vinkikirjan
avulla ja kyllä tunnelmaa
G2:ssa on vaikka muille jakaa.
Pelit Huippu jää saamatta muu-
tamien ajattelelmattomuuksien
tähden.

Ossi Mäntylähti

Legend

PC
Näyttö: VGA, SVGA
Ääni: AdLib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: N, (H)
Kiintolevy: 7,5 Mt
Testattu: 486, SB

Toteutus

Graafisesti loistelas ja parseri
pelaa. Äänipuoli saisi olla tun-
nelmallisempi ja efektiiväampi.

Kynns

Vaikaa, mutta mukana tulevasta
vinkikirjasta luntaamalla pää-
see taatusti pelin läpi.

Yhteenveto

Ei niin hyvä kuin edeltäjänsä,
mutta silti varsin laadukas teks-
tipeli.

Seikkailu



7/1993 ■ Peli



Sorsa on laskeutunut



Maihinnousu etenee.

Three-Sixty Pacificin ja Atomic Gamesin V for Victory -strategiapelisarja vain paranee osa osalta. Sarjan neljäs peli Gold-Juno-Sword sijoittuu Normandian maihinnousun 6.6.1944 jälkeisiin päiviin englantilaisten ja kanadalaisten joukkojen toiminta-alueille.

Pelin skenaariot alkavat kaikki seitsemäntenä päivänä tai sen jälkeen, kun liittoutuneet ovat jo päässeet hyvään sillanpääsemaan. GJS:ssä on mukana kuusi pienempää skenaariota sekä täysi 60-tuntinen kampanjapeli, jossa yhdessä historiallisten optioiden kanssa on taatusti riittävästi pelaa-
mista.

Gold-Juno-Swordin parhaita puolia ovat tarkkaan mallitettut yksiköt sekä realistisesti saapuvat vahvistukset. Kolme liittoutuneiden armeijaa kohtaavat kahdeksan vahvaa saksalaista panssaridivisioonaa. Historiallinen tarkkuus skenaarioissa sekä hyvin perustellut variantit lisäävät pelin kiinnostavuutta.

Vaikka itse maihinnousu on äärimmäisen tarkoin suunniteltu operaatio, vähemmän painoa on laitettu rantautumisen jälkeiselle toiminnalle. Huono sää haittaa operaatioita ja runsaslukuisina saapuvat saksalaiset panssaridivisioonat sitäkin enemmän. Liittoutuneiden pelaajan tärkeimpänä tehtävänä on tunkea syvälle sisämaahan, katkoa huoltoreittejä ja varautua saksalaisten panssaridivisioonien vastaiskuun.

Kampanjapelissä saksalaisten pelaajan kannattaa tehdä niin kuin Rommel turhaan yritti ehdottaa Hitlerille: vetäytyä pois vihollisen merivoimien murhaavan tykistön kantaman ulkopuolelle ja ryhmit-
tää joukot uudelleen. Rommelilta on muutakin opittavaa, esimerkik-

si kaikissa skenaarioissa kannattaa käyttää raskaita 88 mm:n ilmatorjuntatykkejä panssaritorjuntaan.

Huoltoreitit pelissä ja niiden vaikutukset toimintaan ovat erityisen hyvin tehtyjä. Näpättämällä yksikköä nähdään kartalla yksikön huoltoreitti hetken ajan vihreänä, punaisena tai mustana riippuen siitä kuinka hyvin se toimii. Tärkeä osa strategioita on pitää omat huoltoreitit ehjinä ja karkoa vihollisen reittejä.

Pataljoonien ja komppanioiden siirtely hiirellä on helppoa ja vai-
vatonta, kätevä käyttäytymän ansiosta pystyy keskittymään itse peliin ja strategioihin. Hiirellä valitaan käskettävä yksikkö ja annetaan sille toimintaohjeet. Pataljoonalle tai komppanialle määrätty reitti näkyy selkeästi nuolina.

Pelivuoro on jaettu kolmeen osaan, käskyt, suoritus ja jälkikar-
kastelu. Hyvin toteutettu jälkikar-
kastelu on pelin parhaita piirteitä: värillä korostetut heksat osoittavat taistelupaikat ja heksaa näpättä-
mällä saadaan tarkat raportit taiste-
luista. Systeemi takaa, että halutes-
sa saadaan raportit riittävällä tark-
kuudella, mutta myös sen ettei käyttäjä huku informaatiotulvaan niin kuin niin monissa muissa so-
tapeissa.

Harmittavasti pelin mukana tulee kovin vähän taustatietoa itse operaatioista, joten hienoimmat piirteet eivät välttämättä heti auke-
ne. Parikymmentä sivua historiaa olisi täydentänyt muuten hyvää manuaalia.

Parannusta on tullut edelliseen osaan verrattuna, ehkä juuri kiinnostavampien skenaarioiden takia. Vanhoja V for Victory - taisteluita voidaan ajaa GJS:n enginellä, pait-
si Utah Beachia johon tarvitaan erillinen päivitysohjelma.

GJS jäänee V for Victory sarjan viimeiseksi osaksi, sillä juuri kuultujen tietojen mukaan V for

Victoryn varsinainen tekijä Atomic Games ei enää tee Three-Sixty Pacificille pelejä. Kysymysmerkkisi jää, tuleeko GJS:ään enää päivityksiä, esimerkiksi juuri kauan kaivattu modeempeli. Toivottavasti vielä näemme näin huolella tehtyjä pelejä riippumatta siitä kenen huos-
taan Atomic Games siirtyy.

V for Victoryn parasta puolta on vaikea nimetä, peli loistaa niin monella tavalla. Historiallinen tarkkuus, hyvin perustellut peliopti-
ot samoin kuin paras sotapeleissä nähty käyttöliittymä sekä toimiva Super-VGA-grafiikka tekevät Gold-Juno-Swordista markkinoiden parhaan sotastrategiapelin.

TJ Talasmaa

Three-Sixty Pacific/EOA

PC
Näyttö: SVGA
Ääni: Sound Blaster, Adlib
Laitevaatimukset: 386SX ja
4 megaa muistia, VESA-ajuri
Super-VGA-näyttöä varten
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 6,5 Mt
Testattu: PC 486, SB



Toteutus

Laatutuote hierottu vieläkin paremmaksi.

Kynns

Vaatii syventymistä asiaan, kiinnostus operaation taustaan suotavaa.

Yhteenveto

Strategiapelien ehdotonta huippua.

Strategiapeli



●● Pelitalot tuntuvat nykyään mielellään julkaisevan uusia versioita vanhemmista klassikoistaan. Onko kysymys hävyttömästä rahastamisesta, puhtaasta halusta täyttää niiden pelaajien toivomukset, joiden vanhat suosikkipelit jäivät hyllyyn mikron vaihtuessa vai johtuuko moinen innostus pelkäänsä hyvien ideoiden puutteesta?

Simulaattoreiden ja strategiapelien rintamalla on yksi mies, johon voi aina luottaa: Sid Meier. Miehen kultainen kosketus on vuosien varrella synnyttänyt ison nipun erinomaisia pelejä, jotka joskus vaikeistakin aiheista huolimatta ovat olleet myös erittäin suosittuja.

Kaksi Meierin klassikkoa, Railroad Tycoon ja Pirates! on nyt julkaistu uusina, kohennettuina versioina.



Rautainen imperiumi

Rautatiet, niiden historia ja nykyaikaisen teollisuuden kehitys eivät varmasti ole aiheita, joista tulisi ensimmäisenä mieleen tehdä tietokonepeli. Meierin käsittelyssä syntyi klassikko: strategiapeli liikennöinnistä, kaupankäynnistä ja pörssiennustelusta.

Massiivisesta aiheestaan huolimatta Railroad Tycoon lähtee liikkeelle varsin yksinkertaisesta ajatuksesta. Pelaajan tarkoitus on perustaa rautatie, joka siirtää tavaraa ja ihmisiä paikasta toiseen. Reittien, asemapaikkojen ja kuljetettavan tavarantoiminnan ratkaisee, kannattaako toiminta. Menestyksen mukaan pienestä radanpäästä syntyy ajan mittaan maanosia kattava liikenneverkosto, jonka kilpailukykyisenä pitäminen on tehtävä, joka vaatii enemmän kuin vähän ymmärrystä liiketoiminnasta. Markkinat muuttuvat samalla kun maailma ja tekniikka kehittyvät eikä riitä että syntyy voittoa, vaan samalla on pystyttävä myös suojautumaan kilpailijoiden toimilta. Onneksi monipuolisuuden voi valita haluamalleen tasolle, muuten saattaisi useimilla pelaajilla nousta rimaa liian korkealle heti kättelyssä.

Deluxe-versiossa ei loppujen lopuksi ole paljoakaan uutta tarjottavaa. Suurin uudistus on tarkka VGA-grafiikka, joka sopii peliin erinomaisesti. Mukana on kaksi uutta skenaariota, Afrikka ja Etelä-Amerikka erityisongelmineen ja vanhoja skenaarioita on jonkun verran paranneltu. Uusia vetureita on lisätty, tosin niitä oli alunperin jo varsin paljon, eivätkä nämä uudet ole muuta kuin välimalleja ilman sen kummempia teknisiä ihmeellisyyskäs. Vanhassa versiossa ollut asemien ja junien rajoitus on on-

neksi poistettu, joten nyt kaikkien suuruushulluimmatkin yritykset voi toteuttaa. Ulkoasun lisäksi myös äänipuoli on ajanmukaistettu.

Hieman ihmettelyn, miksi Railroad Tycoon Deluxe piti julkaista uutena täysihintaisena pelinä. Ehkä oikeutetumpi ratkaisu olisi ollut julkaista ilmainen päivitys ja erikseen myytävä lisäosa uusine junineen ja maanosineen. Grafiikka ja ääniosasto eivät tällaisessa pelissä ole kovin tärkeitä ja muu anti jää laihallaiseksi. Pientä rahastuksen makua on sinäkin, että ohjekirja on sama kuin vanhassa versiossa, uudet ominaisuudet on esitelty vain pienessä lehtisessä.

Suoraan sanoen, Deluxe-versiolle on harvinaisen vaikea antaa arvosanaa. Ennestään pelin tunteville on hintaan nähden vähän tarjottavaa, joka sekin on tietysti todellisille fanaatikoille, minut mukaankukien, todellista mannaa. Niin tai näin, jos peli jäi alunperin huomaamatta, niin nyt on oikea aika korjata aukko sivistyksessä.

MicroProse

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, Adlib, PAS, Covox, Roland, General MIDI

Ohjaukset: N, H

Laitevaatimukset: 386, VGA, hiiri

Kiintolevy: 6 Mt

Testattu: 486/33, VGA, Sb, General MIDI

Strategiapeli

Vanhoille tutuille:

75
Muuten:

93



Kultaa, kunniaa ja kauniita naisia



Pirates! on ehdottomasti yksi pelihistorian virstanpylväistä, joka erottui aikanaan massasta sekoittamalla onnistuneesti erilaisia pelityyppejä.

Aiheena on merirosvojen elämä 1600-luvun Karibianmerellä. Pelaaja aloittaa uransa joko vihreänä piraatinalkuna tai seuraa kuuluisien historiallisten ryöväreiden jalanjälkiä. Uudella tulokkaalla ei alussa ole kuin pahanen purtilo ja pieni miehistö. Onnistuneiden ryöstöretkien myötä maine kasvaa ja vähitellen laivaston kasvaessa pääsee yhä suurempien saaliiden kimpuun, kunnes lopulta voi jäädä eläkkeelle mahdollisimman rikkaana ja vaikutusvaltaisena aatelisena.

Meritaistelut ja kaupunkien valtaamiset ovat tärkeimmät keinot maineen ja mammonan



Pirates Goldin ja Railroadin uusimmat päivitykset löytyvät PELIT-BBS:stä.



de t v a a t t e e t

hankkimisessa, mutta ei peli onneksi pelkkää sotimista ole. Si-
vujuonena piraattimme on löy-
dettävä kadonnut perheensä ja
jossain vaiheessa olisi vaimokin
hankittava. Pelissä on myös pal-
jon juonittelua silmästekevien
kanssa, kaupankäyntiä ja ka-
donneiden aarteiden etsimistä.

Pirates Gold on orjallisen us-
kollinen edeltäjälleen. Peli on
lähes sama, ainoastaan ulko-
kuori on täysin uusi. Grafiikka
pelissä on mahdollittoman kau-
nista, kuvat ovat kuin vanhoista
maalauksista. Musiikit ja äänet-
kin sopivat tunnelmaan harvi-
naisen hyvin. Hintana on se, et-
tä peli vie yli kymmenen kertaa
enemmän tilaa kuin edeltäjänsä
ilman mitään todellisia uudis-
tuksia itse peliin.

Monipuolisuudesta huolimatta
yksittäiset toimintaosat ovat liian
yksinkertaista. Meritaistelut pur-
jelaivoilla, miekkailu ja pelin
muut toimintaosat olisivat erin-
omaisia, jos niihin olisi saatu
enemmän vaihtelua. Nyt ne
ovat tylsäköjä keskeytyksiä
muuten mielenkiintoisessa pe-
lissä. Sääli, tekijöillä olisi ollut
valmiina ainekset tehdä pienellä
yrittämisellä kiinnostavasta ai-
heesta todellinen klassikkopeli.
Toisaalta, jos en olisi vuosia sit-
ten peliä puhkihinkannut niin
innostuisin nyt aivan eri tavalla.

Pirates Gold on ehdottomasti
tutustumisen arvoinen jos peli
ei ennestään ole tuttu.

MicroProse

PC

Näyttö: VGA, SVGA

Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland,
Covox

Ohjaus: N, H

Laitevaatimukset: 386, 4 Mt RAM
Kiintolevy: 17 Mt

Testattu: 486/33, SVGA, Sb

Strategia/Seikkailupeli

Pelinä:

91

Päivityksenä:

70



Maailman reunalla

Meieristä kuusnelosklas-
sikoihin. Seven Citiesin
julkaisusta on jo kym-
menisen vuotta ja van-
hempien pelaajien toi-
vomuksilla on kauan ollut toi-
ve uudesta versiosta. (Kuten
Archonistakin, joka sekin on tu-
lossa).

Kolumbuksen löytöretkien jäl-
keen uuden mantereiden rikkauk-
sien hyödyntäminen sekä tuke-
van jalansijan saaminen sieltä
oli eurooppalaisille suurvalloille
todellinen pakkomielle. Pelaaja
on saanut Espanjan kuninkaal-
lisilta tehtäväkseen kartoittaa
uusi maailma, perustaa sinne
siirtokuntia ja siinä sivussa tuo-
da takaisin niin paljon rikkauk-
sia kuin mahdollista.

Tehtävään voi ryhtyä joko his-
toriallista Amerikkaa tutkimalla
tai peli voi luoda kokonaan uuden,
täysin tuntemattoman man-
tereiden. Kruunun antamalla ra-

hoilla on tarkoitus perustaa ret-
kikunta, jota varten on hankitta-
va laivoja, miehistö, muonaa ja
muuta tarpeellista. Rahan vasti-
neeksi on kuitenkin syytä tuoda
takaisin vähintään saman verran
kultaa, mausteita ja muita tuon
ajan kalleuksia.

Pitkän merimatkan jälkeen
toivon mukaan löytyy maata,
jossa pelkkä harhailu ja ihmette-
ly ei riitä. Valtava manner on
täynnä luonnonrikkauksia, jotka
pitää löytää ja perustaa niiden
ääreen leirejä, jotka vähitellen
muuttuvat pieniksi kaupungeik-
si. Alkuasukkaat olisi saatava
suhtautumaan myönteisesti
tunkeilijoihin, eikä miekalla so-
himinen suinkaan riitä suostut-
teluun.

Paikalliset yhdyskunnat vai-
htelevat primitiivisistä kyläpaha-
sista aina kokonaisuun sivilisaa-
tioihin ja pelaajan konstien on
vaihdeltava vastaavasti. Ilman

apua valtava urakka muuttuu
mahdottomaksi, eikä uusilla
asukeilla ole juurikaan mahdol-
lisuuksia selvittää jos ympäristö
suhtautuu vihamielisesti. Hie-
man historiasta poiketen myös-
kään kruunu ei suhtaudu lain-
kaan suopeasti verenhimoiseen
riistääjän.

Käytännössä peli on varsin
yksinkertainen. Silkkää toimin-
taa ei yksinkertaisen taistelu-
osuuden lisäksi ole lainkaan ei-
kä liioin kehittyvää juonta. Peli
koostuu pelkästään kartoittami-
sesta sekä uuden maailman il-
miöihin tutustumisesta. Jollain
oudolla tavalla tuon ajan henki
ja uuden maailman haasteet on
kuitenkin saatu vangituksi. Vaik-
ka vaihtelua hieman puuttuu-
kin, tutkimusmatkailussa ja
omien rajallisten voimavarojen
hyödyntämisessä on oma viehät-
yksensä.

Grafiikkaa ja ääniä lukuunot-
tamatta peli on uskollinen van-
halle versiolle. Retkikunnan
koostumus on tehty hieman
monipuolisemmaksi mutta sa-
malla muutamia yksityiskohtia
on unohdettu kokonaan. Taval-
laan olisin toivonut että vanha
idea säilyttäen olisi tehty laajem-
pi, monipuolisempi peli. Aihee-
seen kun sopisi valtava määrä
uutta tutkittavaa, jo pelkästään
merenkulusta olisi voinut tehdä
kunnollisen, realistisen haas-
teen. Tällaisenaan peliin joko
kyllästyy heti tai sitten siihen jää
koukkuun pitkäksi aikaa.

Electronic Arts

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, Adlib

Ohjaus: N, J

Laitevaatimukset: 386, 640 kt RAM,
VGA

Kiintolevy: 3,2 Mt

Testattu: 486/33, VGA, Sb

Strategia/Seikkailupeli



79



The Secret of Mon...

Mikä on lopputulos, kun sekoitetaan LucasArtsin käyttöliittymä, iMuse-tyyppinen musiikki, sisäpiirivitsit ja englantilaiset ohjelmoijat? Simon The Sorcerer, hyvin Monkey-tyyppinen seikkailu, jossa pääosaa näyttelee 15-vuotias poika, joka loitsukirjan löydettyään tempautuu toiseen ulottuvuuteen.

Adventuresoft on Simon The Sorcererin kanssa pitänyt varsin matalaa profiilia, jopa ECTS-messuilla Simon Woodroffe esiteli peliä pienessä takahuoneessa. Simon kertoi, että yhtäläisyydet LucasArtsin kanssa eivät ole suinkaan sattumaa. Ja se kyllä näkyy.

Tahtoo taikuriksi

Peli alkaa, kun teini-ikäinen pojannassikka seuraa koiransa ulakolle ja löytää ikivanhan loitsukirjan. Huomattuaan, ettei hän osaa lukea sitä, Simon viskaisee kirjan lattialle. Huomauttaen, että hän tulee kuitenkin käyttäneeksi loitsua, joka avaa reiän Todellisuuden kankaaseen (Loom?). Simon tempautuu toiseen maailmaan, velho Calypson taloon.

Calypson jättämän viestin mukaan Simonin on pelastettava maailma pahalta Sordidilta, joka on käyttänyt taikojaan koko maailmaan ja muuttanut muun muassa Calypsonkin patsaaksi. Perinnöksi Calypso on jättänyt postikortin, jota käyttämällä saadaan normaalit seivaus- ja laustoiminnot, kartan ja loitsukirjan. Mutta loitsukirjaa voikin

käyttää vain velho...

Jotenkin tutunomaisesti Simon saa vinkin, että kylän puvin takahuoneessa majailee velhoja, jotka voisivat auttaa häntä. Ennen velhoksi tuloaan hänen on kuitenkin suoritettava pari pikku tehtävää, kuten etsittävä taikasauva (The Secret of Monkey Island). Seikkailu voi alkaa.



Dr. Von Jones, I presume?

Tapahtumat alkavat kylästä, jota tutkimalla kamaa kertyy jo vaikka kuinka paljon, mutta mitäs niillä tehdään? Kylän ulkopuolella on metsä, joka muistuttaa varsin paljon Monkey ykkösen aarteensintämetsää: teitä menee sinne tänne. Metsästä löytyy myös kuoppa, jossa kaivaa paleontologi, tohtori Von Jones (hoh hoo), ja pöllö, joka antaa pari pikku vinkkiä (King's Quest V).

Sitä mukaa kun metsää saa kahlattua läpi, karttaan ilmestyy paikkoja, joita osoittamalla pääsee teleporttaamaan suoraan. Suorasiirtymispisteitä ei joka paikkaan tarjota, joten kävelyäkin riittää tylsistymiseen asti.

Itse seikkailu koostuu pienistä osista tyyliin "tee puunhakkaajalle kirves, niin pääset sisälle hänen taloonsa" tai "keksi miten ihmeessä saisit rahaa, jotta pääsisit ostoksille kaksipäisen hyypiön kauppaan".

Hauskaa hampaat irvessä

Jotenkin tuntuu, että Adventuresoft on yrittänyt hampaat irvessä tehdä Simon The Sorcererista hauskan. Eipä silti, mukana on muutama ihan hauska vitsi, mutta toiset ovat niin vääntämällä väännettyjä, että ne pikemminkin ärsyttävät.

Hauskoista voisi mainita tutun sadun Kolme pukkia, jotka yrittävät päästä peikon vartioiman sillan ylitse. Peikkopa on kuitenkin kyllästynyt rooliinsa, eikä suostu enää leikkimään pukkien kanssa. Tai sitten melkein oikea Klonkku, joka onkii virran rannalla ruokaa ja on hukannut Sormuksen. Sen sijaan esimerkiksi lopun tanssivat demonit (a la Monkey 2:n luurangot) ei jaksanut huvittaa.

Mitäs SCUMMaa?

Käyttöliittymä on miltei suoraan kopioitu LucasArtsin SCUMMista. Mukana on kaikki tutut toiminnot Push- ja Pull-toimintoa lukuunottamatta, mutta niillä ei ole vielä pärjätty, joten mukaan on liitetty Consume (syö tai juo), Wear (pue), Remove (riisu) sekä Move (liikuta). Myöskään Lucasin toiminto, joka automaattisesti näyttää, mitä esineellä voi tehdä (eli tämä oikean hiirennapin painallus), ei toimi kuin inventorissa Look at -toi-

mintona.

Inventorissa tavaroita voi yhdistellä mitä merkellisimmillä tavoilla (esimerkiksi kivi ja siemenet). Outoa kyllä, käytönkään jälkeen tavarat eivät häviä inventorista. Samoin joitakin esineitä ei tarvitse eikä saa käyttää itse ollenkaan, esimerkkinä vaikka mehiläishoitajan hattu, jota Simon ei ensin suostu panemaan päähänsä, ennen kuin koskettaa mehiläispesää, jolloin hän panee hatun päähänsä ihan itse.

Liikkuminen tapahtuu suoraan ruudulla ja kursori näyttää automaattisesti kaikki manipuloitavat esineet. Joskus ne kyllä ovat niin pirun pieniä, että tarkkuutta vaaditaan tosi paljon. Niinpä aina. Kaiken taustalla soi paikka paikalta vaihtuva musiikki, jota ei kyllä oikeastaan voi iMuseen verrata. Efektejä ei ole, joten minä siirryin melko pian Sound of Silencen kuunteluun.

Piirroksissa ei pihistellä

Piirtämisessä ja animoinnissa eivät Adventuresoftin pojat ole pihistelleet. Simon liikkuu sulavan näköisesti upeasti piirretyissä taustoissa, joissa peurat loikkivat, perhoset lentävät, käärme putoaa puusta tai koira loikkaa metsästä eteen. Kaiken värikyläisyyden keskeltä on vaikea erottaa tarvittavia kamoja.

Keskustelu tapahtuu täysin samoin kuin Monkey Islandeissa, mutta teksti juoksee paikoittain todella nopeasti ja on ajoittain epäselvää taustoihin sekaantumisen takia. Eli ei-nopeasti englantia lukevat ovat lirissä, koska tuttuun tapaan keskustelut ovat avain tapahtumiin.

Keskusteluja onkin sitten tosi paljon. Lyhyesti ja ytimekkäästi ei saa mitään sanottua, keskustelut jatkuvat ja jatkuvat jopa kyllästymiseen asti. Siinä ei enää paljon vitsit naurata.

Mitä jäi käteen?

Simon The Sorcerer on vanhan hyvän ajan seikkailu, joka vilisee velhoja, lohikäärmeitä ja taikasauvoja, barbaareja, jättiläisiä ja kääpiöitä. Välillä Simon saa päihinsä esimerkiksi lohikäär-



Skull Island.



Lohharilla on nuha.



Kukas se siinä? Klonkku!



Kuka kipittää sillallani?



Taikuri lentää luudalla, milläs muulla.



Ja jatkoa seuraa...

meeltä, palaa karrelle, mutta nousee hetken kuluttua ja ravistelee noet päältä. Simon ei siis voi kuolla.

Liian helppo peli ei ole, mukana on muutaman hyvin sieraaminen epätoivoinen ongelma, joista ainakaan minä en pidä. Usein eteenpäisy oli lähinnä tuurista kiinni, sillä vinkkejä eri tehtävien suorittamiseen saa suhteellisen vähän. Välillä tuntui, että tuli harhailtua kilometritolkulla ilman mitään käsitystä, mitä pitäisi tehdä. Tylsää.

Joka tapauksessa Simon on ihan tutustumisen arvoinen peli, joka todennäköisesti vetoaa juuri sillä, millä sen pitikin, eli Lucasin plagioinnilla. Jatkoakin on tulossa, joten ainakaan heti ei Simonista päästä. Eikä syytäkään, sillä Simon on ammattimaisesti ohjelmoitu peli. Pelit-BBS:n demosta voi kokeilla josko huumori vetoaa.

Tuija Linden

Adventuresoft/Centresoft

PC (Amiga tulossa)

Näyttö: VGA, MCGA

Ääni: AdLib, Sound Blaster, Roland

Ohjaus: H

Kiintolevy: 10 Mt

Testattu: 486/50, VGA, Sound

Blaster 16 ASP



Toteutus

Kaunis, erittäin lucasmainen.

Kynnys

Jotta keskusteluista selvää, on luettava englantia suht nopeasti. Muuten eikun menoksi.

Yhteenveto

Hyvin toteutettu plagiaatti Lucasin parhaimmistosta. Seikkailukin on ihan mielenkiintoinen ja hauska.

Seikkailu

82



SOCCER KID

Pallojalka natiainen

Vuoden 1994 jalkapallon MM-kisojen finaali on juuri alkamassa. Soccer Kid istuu kotona ja tuijottaa hypnoottisena TV-ruutua, kun avaruusrosvo Scab yllättäen kääntää kisojen palkintopokaalin. Pokaali kuitenkin ryssättää epähuomiossa asteroidiin ja hajoaa viiteen osaan, jotka singahtavat eri puolille maapalloa. Niinpä Soccer Kid ottaa potkupallon mukaansa ja lähtee pelastamaan pokaalia. (Kerran peli, jossa ei pelasteta prinsessaa eikä maailmaa.)

Krisalis on päättänyt oikein tosissaan nousta Amigan toimintapelifirmojen aateliin. Englantilaiset ovat hulluina tasohyppelyihin ja jalkapalloon, joten nokkelasti Soccer Kid lähtee pallo mukana tasohyppelemään. Palloa käytetään tietysti vihollisten eliminointiin. Saksipotku onnistuu puhumattakaan päällä pukkaamisesta, voipa palloa jopa nautiskellen pomputella jalalta toiselle ennen lopullista armonpotkua. Vain Streetfighter-osuus puuttuu.

Niin oudolta kuin jalkapalloi-

lun yhdistäminen tasohyppelyyn tuntuukin, tuo se peliin kuitenkin persoonallisen tuntuun. Pelin alkuhetket menevätkin sujuvasti kontrollien opettelussa: ensimmäinen onnistunut saksipotku tuo mukavan tyydytyksen tunteen (vaikka pelissä on suhteellisen sama millä potkulla viholliset eliminoi). Pistedenkerääjä voi käyttää erikois-
potkuja hyväkseen pisteiden metsästyksessä.

Pelissä vierailaan viidessä maassa. Englannista tietysti aloitetaan ja Yhdysvaltoihin lopulta päädytään. Jokaisessa maassa on lisäksi kolme eri vyöhykettä, jotka on vielä jaettu (yleensä) kahteen tasoon. Esimerkiksi Englannissa peli alkaa Soccer Kidin kotikaupungista ja etenee maaseudun kautta Lontooseen. Jokaiseen näistä vyöhykkeistä on piilotettu jalkapallojoukkueellinen keräilykortteja, jotka keräämällä pääsee simppeleihin bonusvaiheeseen. Sen selvittämällä saa palan pokaalia. Jokaisessa maassa on siis kolme mahdollisuutta "löytää" tuo palanen.

Soccer Kid on paitsi erittäin

hyvännäköinen myös äärimmäisen hyvin ohjelmoitu ja viimeistely peli. Parallaksitaustat ovat hyvännäköiset ja vieritys moitteetonta. Monet kuvalliset yksityiskohdat nostavat pelin ulkoasun Amiga-pelien aateliin.

Pelinä Soccer Kid on kuitenkin aluksi puuduttava. Kävelään eteenpäin, potkitaan palloa, käydään muutamalla hypyllä hakemassa keräilykortti varovasti jostakin puun päältä ja taas kävellään ja potkitaan palloa. Kun lisäksi jokaisen maan ensimmäisestä vyöhykkeestä yleensä jo "löytää" tuon pokaalipalan, ei myöhemmissä kentissä tarvitse muuta kuin kävellä vasemmalta oikealle ja potkia palloa, ja siinä sivussa hypätä muutaman kuilun ylitse. Vasta kunkin maan lopussa lymyävä tasonvartija herättää pelaajan ainakin aluksi tuhoisin seurauksin.

Vasta Venäjällä eli kolmannessa maassa peli pikkuhiljaa piristyy, vaikkei vieläkaan mistään tasohyppelyhysteriasta voikaan puhua. Viholliset kuitenkin liikkuvat hivenen eri tavalla kuin aikaisemmissa vaiheissa ja kent-

tien rakennekin monipuolistuu. Lisäksi pelattavuus paranee, sillä äkkikuolemat eivät tule enää yhtä taajaan. Jo läpipelattujen maiden tahkoamispakkoa ei onneksi ole kiitos tallennusmahdollisuuden. Niinpä pelille alkaa kuin alkaakin lopulta lämmetä.

Soccer Kid on kokonaisuutena keskitasoa parempi tasohyppely ja sopii erityisesti niille, jotka nauttivat sujuvasta ohjelmoinnista. Pelin tekijöiltä kuitenkin puuttuu se nerous, joka olisi voinut tehdä pelistä klassikon. Ei siihen todellakaan riitä pelkkä pallon potkinnan ja tasohyppelyn yhdistäminen ja erinomainen grafiikka. Tarvitaan yllätyksiä ja yksityiskohtia, jotka pitävät pelaajan tanakasti otteessaan.

JTurunen

Krisalis

Kaikki Amigat (paitsi A4000)

Vaatii 1 Mt RAM

4 levykettä, huomioi 3 lisälevy-
asemaa

Pelitalteen tallennus levykkeelle
(1 tallennus/levyke!)

Testattu: Amiga



Toteutus

Jos peli arvosteltaisiin pelkän teknisen toteutuksen perusteella, Soccer Kid olisi ehdoton huippupeli. Kiva katsoa, ei niin kiva pelata. Pelin otsikko-
biisi todellakin svengaa!

Kynnys

Pelin erikoiset kontrollit tekevät pelin alun aloittelijalle vaikeaksi, toisaalta kokeneemmat pelaajat nauttivat pallon potkimisesta hetimiten. Äkkikuolemat aluksi taajassa, mutta varovaisuus palkitaan.

Yhteenveto

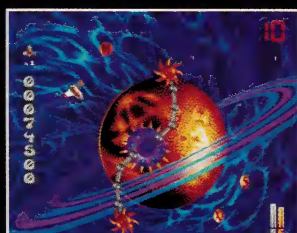
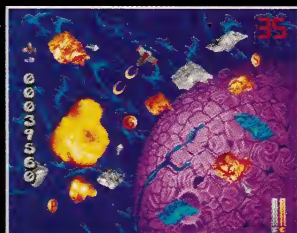
Ei todellakaan Amigan paras tasohyppely niin kuin brittiläiset ovat antaneet ymmärtää. Vaikka pallon potkiminen aluksi huvittaa, on kokonaisuus aivan liian yllätyksetön.

Tasohyppely

80



STARDUST



Stardust on saatavilla kaikista hyvinvarustetuista tietokonepeliliikkeistä, kysy paikkakuntasi myyjältä tai tilaa puhelimitse.

BLOODHOUSE HOTLINE
(90) 859 4426

C/O REFAX Oy, Fax (90) 859 6275

Voit myös lähettää tilauksesi kirjekuoressa osoitteella:
Bloodhouse Oy
Ostavastaus
Sopimus 02760/39
02003 Espoo.

Huom! Et tarvitse postimerkkiä.

Mikäli olet hyvä graafikko tai taitava ohjelmoija, ota yhteyttä! Puh. (90) 506 1775, Fax (90) 506 1885

- Ensimmäinen Ray Tracing tekniikkaa täysin hyödyntävä peli.
- Kymmenittäin tasoja, täynnä toimintaa.
- Kaksi mahtavaa erikoistehtävää.
- Kuusikanavainen stereoääni, lähes 30 technokappaletta.
- Älykkäät viholliset.
- Nopeimmat 3D-osuudet, mitä Amigalla on koskaan nähty!
- Toimii kaikissa Amiga malleissa! Vaatii 1 MB muistia.



bloodhouse

Kyllä! Lähettäkää minulle Stardust HETI uskottoman edulliseen hintaan 169 mk sisältäen postikulut.

NIMI	
OSOITE	
POSTINUMERO	PAIKKAKUNTA
PUHELIN	
ALLEKIRJOITUS	

Tilaus toimitetaan postiennakolla, hintaan 169 mk. Voit postittaa kirjeen ilman postimerkkiä, Bloodhouse Oy maksaa postimaksun puolestasi!

lyhyesti

1200-Update,
CD32-Update

Pinball Fantasies

Flipperi. En tiennyt olevani flipperifani, ennen kuin tartuin Pinball Dreamsiiin. Enkä tiennyt olevani näin fanaattinen flipperifani, ennen kuin tartuin Pinball Fantasiesiin.

Ruotsin pojat osaavat kauniitten, mielenkiintoisten, hyvin scrollaavien ja täynnä salakäytävien olevien flippereiden tekemisen. Tämän lisäksi uudet versiot lataavat todella nopeasti ja 1200-versio on vielä installaattivissa kiintolevyillekin.

Mukana on jälleen neljä kenttää. Ehdoton suosikkini on Partyland, jossa jopa rokahtava taustamusiikki on sävellyksenä ihan kiva. Kolme melaa kruunaa kentän.

Speed Devils on nimensä mukainen, täynnä yksityiskohtia ja pisteitä oleva kenttä. Billion Dollar Gameshow tuntuu aluksi tylsältä, mutta kun löytää pisteitten herumispaikat, siitäkin tulee hauska. Neljäs kenttä Stones 'n' Bones sijoittuu vaihteeksi hautausmaalle, on täynnä salakäytä-



viä, haamuja ja hulppeita määriä pisteitä.

Pinball Fantasies on nopea, värikäs, kaunis ja hauska. CD32-versiossa on tietysti mahtavat CD-äänit, muuten lisäyksiä on ainoastaan värien määrä.

Tuija Linden

Digital Illusions/21st Century

AGA-Amigat
Tukee kahta levyasemaa
ja kiintolevyä

Testattu: Amiga 1200, CD-32

86

CD-ROM-Update

Dune

Kevyt strategia. Dyyini ykkösen kuuluu suosikkipelieni joukkoon ja niinpä myös CD-ROM-versio oli pakko pelata läpi. Kyseessä on erittäin löyhästi Dyyini-kirjoihin pohjautuva kevyt strategiapeli, jossa Atreidesit ja Harkonnenit taistelevat Dyyini-planeetan ja sieltä löytyvän rohdon hallinnasta. Se, joka hallitsee rohtoa, hallitsee koko maailmaa.

CD-ROM-versiossa hiekkadyyinit ovat todella dyynejä. Ornithopterilla lentely saa uusia ulottuvuuksia kauniitten maisemien soljuessa pehmeästi alla tai thopterin kaartuessa sulavasti läpi vuoristomuodostelman ja keskustelut puhutaan ääneen. Muuta uutta ei CD-versiossa sitten olekaan.

Dunekaani ei vielä ole se peli, joka pakottaisi CD-ROMin hankintaan. Nätti ja hyvä peli kuitenkin.

Tuija Linden

Cryo/Virgin

PC, CD-ROM

Näyttö: VGA

Ääni: Adlib, Sound Blasterit, Rolandit,

PC DC-ROM

Ohjaukset: H

Testattu: 486/33, CD-ROM,
SB 16 ASP

84

Datalevy



T2029 - Operation Scour

Ammuskelu. Terminator 2029 saa jatkoa tusinan uuden timantinkovan tehtävän verran.

Vastarintaliikkeen onnistuttua originaalin lopussa repäisemään Skynetin töpselit pois seinästä nähtiin ihmiskunnan tulevaisuus jälleen valoisalta, mutta itäranikkolta kantautuvat hälyttävät viestit nostavat esille uuden vaaran. Turhia varoittelematta sankarimme lähetetään tutkimaan asiaa ja avustamaan Washingtonin vastarintaryhmää, jonka puolustussysteemit ovat paikalla paikoin oudosti sammuneet ilman mitään ilmeistä syytä.

Muutaman ikenet veressä väännetyn puolustustehtävän jälkeen alkaa eteen tulla entistä kiperämpiä paikkoja, eivätkä pelihuoneesta kuuluvat karjahdukset aina sovi pikkulasten korville. Muutenkin toiminta tuntuu entistäkin rankemmalta, sillä useimmat tehtävät vaativat vähintään muutaman illan viilaamisen.

Vanhaa sankaria ei jostain syystä saa siirrettyä uusiin seikkailuihin. Myös aseistuksessa lisälevyn anti jää vajaaksi, sillä mitään uusia tykkeitä ei pelaaja-

lyhyesti

pololle lahjoitella. Ainut tappopuolen uudistus on panssarin kyky pitää kaikki puolustusneurolinkit aktivoituna samaan aikaan, esimerkiksi autodoc toimii koko ajan ilman eri käskyä. Kompensoidakseen tätä etua tekijät ovat lisänneet vastustajan arsenaaliin STING:stä revityn vaihemuuntajan, jonka avulla pahikset pystyvät sisällä ampu- maan seinien läpi.

Mitään parannuksia ei uusi tuote T2029:n bugipuolellekkaan tarjoa, eikä se muiltakaan osin muuta pohjapeliään pikselin vertaa. Uusia vastustajia sentään on kaksi kappaletta, molemmat lentävää mallia. Mantassa on yhdistetty kaikkien muiden H/K:n parhaat puolet, kun taas Guardian saa Eradicatorinkin tuntumaan lasten leikkikaluilta. Kummankin uutuuden kanssa on kuitenkin leikki kaukana, sillä sen verran kovia pasikaisia ne ovat.

Operation Scourin juoni on tarpeeksi mielenkiintoinen palkkootaan pelaajan repimään hiuksiaan viimeiseen tehtävään asti. Muuten lisäosa on Sitä Samaa eli veristä taistelua viimeiseen hengenvetoon. Kokonaisuutena uusi lisälevyke on lievä pettymys, koska se ei tarjoa mitään varsinaista uutta eikä pohjapeliä täydennetä saatika päivitetä.

Tapio Salminen

Bethesda Softworks

PC

Operation Scour vaatii alkuperäisen Terminator 2029:n, eikä toimi yksinään. Kiintolevy: T2029 + 3 Mt

Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland

79

PC-Update

Lotus

- The Ultimate Challenge

Autopeli. Amigan menestyssekkäimpiin autopeleihin kuuluu Lotus trilogia, kolme peliä, jotka kaikki vuorollaan nousivat myyntilistojen kärkisijoille. Nyt näistä viimeinen, Pelit-lehdessä viime syksynä arvosteltu Lotus III, on julkaistu PC-versiona.

Kaikkienensa PC-versio muistuttaa Amiga-esikuvaansa niin hyvällä kuin huonolla. Peli

lyhyesti lyhyesti



koostuu kahdesta eli pelityypistä: toinen on Outrun-tyylinen aika-ajo, jossa tarkistuspiste (checkpoint) täytyy ohittaa ennen kuin aika loppuu, toinen taas maailmanmestaruussarja, jossa kymmenen parhaan joukkoon sijoittuminen vie jatkoon. Jaetun kuvaruudun kaksinpeli on mahdollista, lisäksi uusia ratoja voi suunnitella idioottihellolla RECS-rataeditorilla.

Yksinpelinä Lotus (III) tökkii Amiga-version tapaan. Aikajossa tuntuu kello olevan välillä aivan sekaisin, aikaa jää parhaimmillaan jäljelle jopa yli minuutti tarkistuspisteen ohittuessa. Samassakin kilpailussa saatetaan yllättäen aika silti viimeisellä kierroksella loppua. Maailmanmestaruusmoodi on pelinä parempi, mutta peli-istunnot tulevat aivan turhan pitkiksi. Tallennusmahdollisuutta kesken kauden ei nimittäin ole. Kaiken kukkuraksi osa kilpailuista on tylsiä jo senkin takia, että ohitettavia on liian vähän.

Pelin grafiikka on riittävän siistiä ja selkeää ja ainakin nopealla koneella tie rullaa jouheasti. Äänet ja musiikki eivät sen kummemmin innostaneet. Pelin pelastaa toimiva kaksinpelimahdollisuus, kaverin kanssa kilpailu on aina hauskaa.

JTurunen

Gremlin
PC
Näyttö: VGA
Ohjaus: J, H, N, FreeWheel
Testattu: 486/50 MHz, SB

80

PC-Update

Streetfighter II vs Body Blows

Beat'em up. Jos joku ei ole törmännyt tai kuullut Streetfighter II:sta, lieenee hän sokea, kuuro tai ulkoavaruudesta. Body

Blows on puolestaan Streetfighter-kloonii. Eli molempien ideana on mätkiä vastustajia ja oppia hallitsemaan oman pelihahmon liikkeitä.

Designiltaan Streetfighter II on parempi kuin Body Blows. Hahmot ovat mielekkäitä, jopa persoonallisia, animaatio vakuuttavampaa kuin BB:ssä. SFII:n kontrollit ovat selkeämmät, toinen ilotikun nappula potkii ja toinen lyö. BB:ssä täytyy ensin painaa nappi pohjaan ja sitten nykkyllä tikkua eri suuntiin, jotta jotain järkevää tapahtuisi. SFII:ssä erikoisliikkeet saadaan aikaan erilaisilla ilotikun liikeyhdistelmillä, BB:ssä tylsänpulleasti pitämällä nappia tjetty aika pohjassa.



SFII on kuitenkin jopa nopealla koneella (486/50) hidas, aivan kuin katselisi hidastettua filmiä. Kun ilmaan hyppää, täytyy maahan mätkähtämistä odottaa ikuisuus. Sound Blaster ei suostunut suoltamaan digitoituja efektejä, AdLib-purputukset ovat erityisen surkeat. Tausta nykii silmät sohjoksi. Jos maailma kohisee tätä nykyä Streetfighter Turbosta, niin tämä on kyllä Streetfighter Jurpo.

BB:sta odotin Amiga-version perusteella pelaa, kärsi ja unhoita-kokemusta. Tunnin napakan pallilla istumisen jälkeen olin täysin äimänä: tähän on hyvä! Taustat ovat hyvännäköiset, siististi vierittyvät, hahmot SFII:n hahmoja pienemmät mutta tuhoittoman paljon vikkelämmät. Kaiken lisäksi pelattavuutta on ihan tosissaan hiottu sitten



Amiga-version. Nyt iskut eivät huido tyhjiin vaan nasahtavat musertavien efektien kera kohteisiinsa.

Kaiken lisäksi yksinpelissäkin pääsee pelaamaan heti kaikkia hahmoja, ja erikoiskyvynkin kerkii aina silloin tällöin mä-

Amiga-Update

Space Hulk

Taktinen ammuskelu. Vuoden ahdistavin ja pelottavin (turhauttavin, vaikein) on kääntynyt Amigaan. Space Hulk on reaaliaikainen taistelupeli, jossa avaruusmerijalkaväki tappelee alienahtavien genestealereiden kanssa.

Värit ovat vähentyneet, mutta Hulk on edelleen hyvän näköinen. A500:ssa peli pyörii vähän laiskan puoleisesti, mutta vielä pelattavasti.

Äänipuoli on kärsinyt pahiten. Käskyjassa soiva kappale on oiva, mutta itse pelissä sampleja on vähennetty. Mariinien mietelauseista löytyy enää "ready!" ja jopa kuolinhuutoa on lyhennetty. Se si- jaan hajoavasta genestealerista lähtävä märkä litsahdus on hauska. Kiintolevylle ei Hulk valitettavasti mene.

Space Hulkin Amiga-versio on hermoille ja housuille aivan yhtä turmiollinen kuin PC-versiokin.

Nnirvi

Electronic Arts
Testattu: Amiga 500

88



Streetfighter II
U.S. Gold/Capcom
Näyttö: VGA, MCGA
Ääni: Roland, AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: J, N
Muuta: 386/20 minimi,
1 Mt EMS

70

Body Blows
Team 17
Näyttö: VGA, SVGA
Ääni: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: J, N
Testattu: 486/50, VGA, SB

85



AMIGAN JA PC-OHJELMIEN HINTARMAHDUS.

Satoja tyhjän disketin hintaisia ohjelmia alkaen 5,90.

PIKATILAUSS Puhelimella ☎ (931) 452 228

Näillä hinnoilla sinun kannattaa tilata ohjelmadiskettejä nippukaupalla. Monet tilaavat nyt tyhjiä diskettejä ohjelmien kera. Jos kyllästyit tai et pidä jostakin PD-ohjelmasta tai mikäli se ei toimi esim. uuden A 600/1200:n kanssa, voit ottaa disketin uusia käyttöön ja kopioida siihen jotain muuta. Valikoimissamme on myös täysihintaisia hitti-pelejä parhaimmalla mahdollisella tavalla mainostavia pelattavia demovelversioita (prev.). Erikoisetuna saat myös 11:n ilmaisen valintasi mukaisen PD- tai monen PD:n arvoisen Ave-säästöohjelman jokaista tilaamaasi 10 Ave/PD-sarjan levykettä kohti.

Keskitä siis mahdollisimman moni tilauksesi Avesoftiin. Tällä tavalla tuet myös suomalaista peliohjelmointia.

PELI-PD á 9,90 (AMIGA)

1. Moria 3.0 seikkailupeli (vaatii lisämuistia).
2. Super Bumper flipperipeli.
3. Pac Man, kuuluisa pakomato-ka sokkelossa.
6. Amuletti. Ensimmäinen romani-kielinen tekstiseikkailupeli.
7. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeliin.
9. Chess 2.0. Teeke Amigasta shakkitehtokoneen.
11. Larn kuuluisa roolipeli. Tarvitset lisämuistia.
13. Card Games korttipelikokoelma.
14. Hirsipuu 1.6, peli, jossa suomi/englanti sanasto.
15. Standart Games. Useampia tunnettuja pelejä.
24. Peters Quest, seikkailupeli.
25. Zanokods. Piko mielisäälästä.
27. Perko roolipeli, miltei kuin Ultima.
37. Egyptian run, autopeli, jossa ajat rällä automaassa.
39. Slots cars toimintapeli. Ajat romuralla. Kaikki keinot sallittuja.
41. -42. NetHack 3.0.1 Mb. 2 x 9,90 mk.
43. Battleforce mahtava robotistaistelu.
49. 50. 51. Star Trek -peli, Vaatii 1 Mb + lisälevyoseman.
52. 53. Star Trek 3.0, uusi seikkailu, 1 Mb + lisälevyosema.
54. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailu.
57. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kengät 2 x 9,90 mk.
59. Imperium Romanun valta- ja sotastrategiapeli. Ave!
63. Tetrix (duo) metallica (prev.), harvinaisen hieno Tetris-versio.
65. Bull Run, USA:n sisällissotasta nyt jännittävänä pelinä.
72. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kannu kuukaluaril" läpi Ruotsin.
75. Mercenary Simulation, suorat sotatoimia eri maanosissa.
76. Cat & Mouse, vako kissoja + Go-moku-peli.
78. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
79. Crown's Hunter. Kukaista kilpailijasi ja valloita saanvahanakunta.
83. Videopoker. Pelaajille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
84. Billiards. Herrasmieheille, jotka ei tarkempia esittelyä kaipaa.
91. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackiakin laajempi (1 Mb).
97. Monty Python's Flying Circus. Huippuluokan demovelversio.
103. Robocop 2. Kuuluisan poliisiroolipelin PD-demovelversio.
108. Drine Wars. Seikkailu tekniikkoneissa. Tuho irakilaivastuksella.
114. Train. Sähköjunasimulaattori, jumiin ystäville.
115. Lore of Conquest, V.1.3. Fiskinsukun avaruudenvalloituspeli.
116. -117. Star Trek. Arvostettu Tobias Rietnerin versio. 1 Mb.
123. Chuck Rock (prev.) näyttävä Mario-tyylinen kivausseikkailu.
125. D-Tect Doc Disk 4. Pelivikintä lähes 150 hitti-peliin.
131. No Man's Land. Uskomattoman pelattava commandokaksintaistelu.
133. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hiestä.
134. Omega V 1.50 Adventure. Kokeneille roolipelaajille. 1 Mb.
139. Challenge Golf. Previkka tuo upeasta golf-pelistä.
143. Turrican II. Previkkaversio ammuttupelien huipulta.
144. Quatro Fun. Kehikön pelaajan hirsipuu, loxio, ammunta, hevostika.
147. Humaria. Lennä ja tuhoa 75 hienoa ohjuskallia.
148. Sea Lance. Ydinseikkailusimulaattori. Ydinpota muukalaiset.
150. Air Ace. Taistele bittihävittäjällä I maailmansodassa.
152. Hudson Hawk (prev.). Yksi parhaista platformeileista - taistelet!
160. Hero Quest (prev.). Kuuluisa roolipelaaja nyt Amigalle.
164. Shadow Dancer (prev.). Olet Ninja, joten - hiaja!
167. Double Dragon II (prev.). Katutappelun ehdottomasti elittiä.
169. Big Run (prev.). Ohjaa Porshesi 3 D erämaarallin voittoon.
170. Team Yankee II "Pacific Island" (prev.) todella hyvä tankkisimulaattori.
171. Microprose Golf. Previkka Amigan ehkä parhaasta golf-pelistä.
178. John Madden (prev.). Amigan vuoden -92 parhaasta jenkkiputkista.
179. Tähtivaunu ja aarteensietä. Kaksi kivaa koke perheen arvauksella.
180. Indy Heat (prev.). Rautamäkelä, älä unohda vankolikalajeja.
182. Raid. Ohjaa taistelukopterisi läpi vihollislaivojen.
187. Populous 2 (prev.). Jumalallinen maailmanvalloitus peli vailla vertaa.
194. Xmaslemmings (prev.). Löydä mättö Lemmings jouluseikkailuissa.
195. Legend of Lothern. Jälleen uusi haastaja Ultimalle.
199. Mikrobies. Bittipelleihin ylistämä avaruuspeli. 1 Mb.
200. Croak. Paras näkemämme Frogger. Älä liiskaa sammakkoasi. 1 Mb.
201. Fire and Ice (prev.). Braybrookin huippuhaastaja Sonidille ja Zoölille.
204. Mental Image Gamedisk. Kolmen kovatasoisin pelin kokoelma: 1. Satu (puzzlepeli), 2. Invaders II, 3. Castle of Dream. 1 Mb.
209. Dynaplayer (prev.). Amigan paras räjäytely-peli - siis todella!
214. Pinball Dreams (prev.). Amigan paras flipperipeli.
215. Campaign (prev.). Taktinen tankkipeli - valitse vaunusi.
216. Sensible Soccer (prev.). Ehkä Kirk Officiin parempi futis.
219. Tiny Sweekes (prev.). Johda pörriöstä pikku ikkora.
220. Addams Family (prev.). Yksi parhaista pomppimispeleistä.
221. Cybernetix. Kun Defender + Asteroids. PD:n parhaita.
222. Subattack. Tuhoa laivat torpedoilla.
224. Fire Force (prev.). 90-luvun Rambo avaa tiensä ampuamalla.
226. Pinball Fantasies (prev.). Jatko-osa Pinball Dreamsille.
227. Lotus III (prev.). Amigan ehkä paras kilpa-ajopeli. 1 Mb.
229. Eternal Rome V 1.1. Yhden tai monen pelaajan sotastrategiapeli.
230. New Pac Man V 1.1. 20 rataa ja 5 bonuskenttää.
231. Rocy V 1.0. Vartenotettava haastaja Boulder Dashille.
232. Diplomacy. Strategiapeli maailmansodan varjossa.
233. Little Boulder Dash in Diamond Land.
237. Miinapeli, on pasiainssin veroineen ajantappaja.
238. Last Refuge toimintapeli. PD:n parhaita.
239. Maths Adventuressa ratkaiset huneiden arvuutuksia.
240. Scud Busters arcade-strategiapeli. "Scud Morning"!
242. Nigel Mansell's World Championship (prev.). Formulakisa.
243. Road Rash (prev.). Moottoripörsämus, keinoja ei kaihdeta. 1 Mb.
244. Lethal Weapon (prev.). Puhdistat samakotatortit rikollisista. 1 Mb.
245. Flashback (prev.). Upeimmin animoitu näkemämme platform-peli.
246. Lemmings Tnbes (prev.). Uuden sukupolven Lemmings-vaellus.
248. A 500 -peli: Guinea Pig, Street Hunter ja Last Adventure.
249. Desert Strike, huippuluokan helikopteripeli. 1 Mb.
250. -252. NetHack 3.1, vaatii kovalevyä, 3 x 9,90 mk.
253. Ring Wars. Tuhoa monikentäisiä kasetteja (ei A 600).
254. Hyvä tulituspeli. Inviders/Centepeden tyylin.
255. Boozie Bill. Testaa tavottei ampua vaihtuvia maaleja.
256. Tieto 2000. Laaja-alainen suomenkielinen visailupeli.
257. -262. Megapack-levyt 1-6. Monta parhaimpiin kuuluvaa PD-peliä joka levyllä. Tilaa yhdessä tai enksen.

EURO-PD á 9,90 (AMIGA)

1. Kopiointiohjelmakokoelma 1.2. (uusi PD-kooste 5 parasta).
13. Digital Force. 9 kappaleen kokoelma. Räppäjä ja discoa.
19. Kuuluisa Walker demo nyt meillä. Vaatii 512 K lisämuistia.
31. Deadly Mix X. Seitsemän musiikkidemo. Suositellaan.
35. List Crator. Voit tehdä ohjelmistasi selkeän luettelon.
39. Hydytyshyötyohjelmiä. Kyyrmenä apuvälineitä tosi harraastajalle.
40. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
41. Musiikkidisketti edelliseen (Soundtracker V 2.4.).
42. Soidindisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4.).
46. Icon disk, sisältää yli 250 iconia.
49. Grafiikkadisketti, piirtoanim. pyöritys, slide show ym.
59. Forgotten Realms Slideshow Fraxon. Huippugrafiikka.
73. Uusi hyötyohjelmakokoelma. Sis. n. 20 ohjelmaa.
98. MED-musiikkidisketti. Laajasti yhteensopiva lauteeditori.
103. A68K Assembler. Uusi versio, uusi Blink (vaatii Euro 104:n).
104. A68K CopDisassembler sekä muita tarpeellisia hyötyohjelmia.
108. Taulukkolaskenta nyt PD:nä - uskomattoman samalla levyllä.
111. -112. C-Kielin nyt saatavilla PD:nä. Yhteensopiva Lattice C:n kanssa.
113. Print Studio, printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
117. Revolution/Amaze 1990. Yli 50 huippuisia muistissa, uskot tai et.
122. -123. No brain - no pain megademo. Yksi parhaita! 1 Mb.
124. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
140. Total Recall demo, kohtauksia elokuvasta!
141. Acme First Megademo. Demo parhaasta päästä!
144. Database Wizard. Ohjelma, jolla lokeroit valikkapa ystäviesi.
145. Amigafox. Uusi tekstin käsittelyohjelma grafiikkamainoskuksin.
151. Fixdisk V 1.2. Korjaa viivottuneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
155. Check Book. Hoida kotbudjetit.
157. Antrox Groupin suuri hyötyohjelmakokoelma 6.
160. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysofista.
165. Uusi Protracker 2. 1 A. Vuoden -92 musiikkiteko-ohjelma.
166. Manio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
167. Soundtracker Collection. Monta soundtrackia.
175. Matemaattinen lottoluennusta. Tilaa ja rikastu.
176. -185. The Best of Soundtracker. 10 diskettillistä st-musaa.
187. Single & Longplay optio. Tilaa yhdessä tai yksitellen.
187. Avesoft Utility Coll. 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
191. Mahoney & Katus. His Masters Noise. Yli 20 bittihittiä.
193. Simpson Demo by Delay. Look this - man! 1 Mb.
194. Terminator 2 demo by 2. Hieno slideshow ja musa!
195. 196. 197. 198. 199. Digipix Slideshow. Hyvä musiikki + kuvat, joita voit itse lainsiä. Tilaa yhdessä tai yksitellen.
200. Virus Checker V 6.15. Ehkä paras virusrojoitushyötyohjelma.
202. Noiseplayer V 4.00. Noiseitärekin uusi soittorutini + musaa.
205. Ave suojaja. Suojaa nyt itse ohjelmia.
207. Videorekisterin pitää kirjata videonauhastoja/lainauksiasi.
208. Suhtauksia julkistusta. Vaatii sävellysohjelman.
209. New Tracker Collection. Paras sävellysohjelmakokoelma.
210. Techno Sounds. Teknomusiikkille. Vaatii sävellysohjelman.
212. ST Emulator. Tee Amigasta ST (vähint. V1.3 + 1 Mb.).
213. Typo Grapher. Fonttieditorin uusi mainio versio.
214. -225. C-Manual. Viiden C-oppaan edestä maailmanitiedostaja.
226. EPC-demo. Mahtava 3D-demo. avaruus-epoksesta.
227. Bad Taste Slideshow. Väitelteen pelien tunnuskuva.
230. Badt PIC:llä muutat Amigan alkukuvaa.
232. Inscript-sivuntaitto-ohjelmalla teet mainoksia ja kirjoja.
233. Honem tekee kovalevyistä lisämuistia jopa gigaan asti.
235. Amo Keo. Näppärä tekstinkäsittelyohjelma.
238. Antikivori torjuu tospirilliset inkivirukset.
239. Bbase 2 on Mikrobien kehoma koristatointiohjelma.
240. PGmsh muuttaa jopa eri koneiden kuvia eri grafiikkatiloihin.
241. PPdata purkaa ja pakkaa tietokoneohjelmia tehokkaasti.
242. PREADER lukee ja näyttää kuvateksti/musa/animatiedostot.
243. PWRITE tekstinkäsittelyohjelman uusi versio 3.3.
244. PC task IBM PC emulaattori.
246. Vasp kuvamunntaja sovitaa yhteen Gif, IFF, SRGR ja PPM-tiedot.
247. Super Duper on ehkä nopein ja varmin kopiointiohjelma.
248. -252. BBS boxisoita Amigalle laajennussosineen, sis. mm. suostuutaman on-line-pelin Space Empire V 2.6. (5 x 9,90)
254. Intro Cadilla (prev.) teet esim. rakennuspiirustuksia.
256. -263. Ripped Stuff. Valtavaasti hienoja kuvia ja logoja huippu PD-demona. Tilaa yhdessä tai yksitellen á 9,90.
268. -270. Tekno Sounds. Kymmeniä tosi hyviä soundeja sekä efektejä. Tilaa kaikki tai yksitellen.
271. Teknoslide by Zen. Näyttävästä split-slideshow.
272. Golden Megamusical Collection 2. Paljon musiikkia samalla levyllä.
273. -281. Avesides. Hienot kuvat musiikin kera. Tilaa kaikki tai yksitellen.
282. State of Art Demo. Uskomattoman hieno demokipailu voitaja. 1 Mb!
283. Viruschecker V 6.29. Parhaan virusrojoitusajan versio.
284. -285. Sample CD. Vain 1-2. Nasevia äämiä ja ääninähdyskiä.
286. -287. Digital Concert 3. Tosi kovat konsertit.
288. -289. Harmony Part 1-2. Musiikin harmoniaa. 2 x 9,90.
290. -292. Harmony II Part 1-3. Harmonia jatkuu. 3 x 9,90.
293. Toolmanager. Laaja apuohjelma WB:n käyttäjälle.
294. Disksalv 2. Uusi ohjelman korjaaja.
295. Amigapascal. Kätevä Pascal-kääntäjä.

AMIGA 1200 AGA-PD á 15,90

1. Dual Crew - Shining. Mulkistava AGA-Demo.
2. Kefrens Gale Intro - hullunhieno!
3. Uchess shakkipeli Aga-grafiikalla. Vaatii 4 Mb.
4. Copper Colour-editorilla teet 24 bittistä väitustaust.
5. WB Verlant V 2.0 (AGA). Säädettyä väitustaustat Workbenchin.
6. Aiga Side kuvannäyttöohjelma.
- 7-17. Kuvia Aiga Side-ohjelman. Tilaa yhdessä tai yksitellen.
18. Das Mod Player. Paras modulosoitaja. Väh. kick. 2,04
19. Multiver V 1.4. Suojaa koneesi muilta. Väh. kick. 2,04
20. Magic Menu. Kehittynyt Popup-menuohjelma. Väh. kick. 2,04



KAIKKI OHJELMAT
hintavälillä
5,90 - 95,-
+ vielä 11. ilmainen
PD- tai Ave-
säästöohjelma.

PC:n PD-VALIOT á 15,90 (3,5"DD)

1. Sam Secret Agent. Jännittävä Platform-peli (VGA).
2. Dangerous Dave. Hyvä toimintaplatorm-peli (VGA).
3. Empire-kuuluisa sotastrategiapeli.
4. Columns-coloristyylinen haastaja Tetriksille.
5. Monopoly-tietokoneversio kuuluisasta lautapelistä.
6. Moria-kuuluisa roolipeli.
7. Windows-peli- Arachnid, Pasiassi, Backgammon ja Snot.
8. GIF-kuvien katseluohjelma Windowsille + pelit: poker,lander.
9. Mr. Label tekee kääntäviä disketteja ja soveltarat.
10. Jungle Jack-valtavaan pelattava viridkopioemania (VGA).
12. Castle Wolfenstein- Dungeonmasterin tyylinen taistelupeli, vastassa natsit. Uskomattoman tasokas peli (VGA).
17. Net Hack 3.0, kuuluisa roolipeli, vaatii kovalevyä (1Mb).
18. Viruksentorjuntakokoelma mm. Frost, Vshied, Scan ja Clean.
19. Graphicworkshop 5.0, mm. rasteri eri formaattien kuvat.
20. Tank Wars 2.5-jopa 1-10 pelaajaa. Tosi hyvä (VGA).
21. Jumpman-C64:n huippupeli nyt PC:lle (VGA).
22. Scorchd Earth 1.1 -huippuhyvä tankkipeli, paljon aseita(VGA).
23. Aikaluohelma jolla piirelet ja zoomailet Fraktalkuuvia.
24. GeoClock näyttää maailmanajan ja kartan 100 simeen.
26. The Draw tekee Ansi-grafiikkaa. Lähes pakko-ostos.
29. Alien World-lentäjä taistelee Aliensä vastaan (VGA).
31. 32. Falcon 3.0 (prev.) Uskomattoman hieno hävittäjälentosimu.
33. Digiplayer 2.5 äänen digitoitiohjelma soundbteistien. Hyvä.
34. Omega on roolipeli, jossa voit tehdä melkein mitä vaan.
37. Scream Tracker 2.2-PC:n vastine Soundtrackerille.
38. Valmita musiikkimoduleja edelliseen.
39. Telemate 3.1-tosi hyvä tietoliikenne/bxiohjelma.
41. File Express 4.18-ammattilaissoinen täydellinen kortistointiohjelma, vaikka yrityksen päivittäiseen käyttöön. Pakko-ostos.
42. Hyötyohjelmakokoelma 1-FD Format, Fonttieditor, yms.
43. Dungeons of Doom-tasokas Dungeonmasterin haastaja.
44. Dark Ages Prince of Destiny. Dramaattinen rooliseikkailu.
45. Captain Comik-haaska seikkailupeli.
46. Pelikokoelma 1-Castle 1.3, Boulderdash, American football.
47. Copy Q 220. PC:n kopiointiohjelma.
48. Almanac. Windowsin alaisuuteen - hyvä!
49. Astrashow. Tähtitiedonohjelma tiedonhaluile.
52. C-Menu 10. Säätää levyjä. Helpokäyttöinen.
53. Cadek. Kätevä levyjen luetteloitiohjelma.
54. Vampyr Roolipeli. Ultimoiden ystäville.
55. WPeDit tekstieditorin Windowsille + uusia fontteja.
57. Monkey Island II Slideshow - uskomaton!
58. Info Plus -ohjelma kertoo koneesi tilan. Tarpeellinen erityisesti silloin, kun hankit uusia lisälaitteita.
59. FTM-format Teet 1.78 Mb (HD) ja 720 Kb -levyt megaisiksi.
60. Eye Of Beholder. Pelattava demopeli, joka sisältää levelieditorin ja monen levelin kartat GIF-kuvina.
62. Crypt 20 suojajaa salaa ohjelmiasi ukopuolista.
64. Worm Game. Kerrankin kuuluisin versio matopelista.
65. Bart Eye 2. Kustutseleva Bart Simpson seuraa hiirtä (Windows).
66. Cheat Disk 2. Paljon pelivikkejä ja läppäpelisohjeita.
68. Miner VGA -kaivosmieheksi ja Klondyke Breakout.
69. Vram hyödynnä vapaan videomemian. Saat lisää muista.
70. VGA Shark. Jännittävä sukeltajapeli.
71. Corncob 3-D. Hieno lentosimu, vaatii kovalevyä.
73. Galactic. Hallitsemisen hyvä avaruustietopeli, vaatii koval.
74. Talvisota. Suomalaisen strategiapelaajan pakkohankinta.
75. Keen 4. Ehkä PC:n paras PD-seikkailupeli.
76. Pelikokoelma 1:Archon, Azone, Missile, Stressi, Tapper.
77. Kilo. Avaruussamatuntajia räjähtävän valikko-ohjelma.
78. Music-hyötyohji. CD-levy, videoka, ja tietok. pelien luetteloit.
79. Survey II S.A. Ohjelma, joka esittelee upeasti Uueta.
80. Star View esittelee tähtiä viruksia koneellasi turvallisesti.
81. Armcrafter. Hyvä valikko-ohjattu pakkaaja/purkaja.
82. Pinball flippen ja Breakout muunnintopeli (VGA).
83. Whacker. Sävelohjelma + mus.moduleita. Vaatii soundblastenn.
84. Xword. Ristisanvastahtävän tekoon. Muutama valmiina.
85. Riskin kaitainen maailmanvalloituspeli. Vaatii Windowsin.
86. Line Wars. Sotastrategiapeli. Toimii myös boxipelinä.
87. Softscape. Puhesynteesisaaton PC:n "peruspiipille".
88. Automeno on nopeasti ohjelmat käynnistävä valikko-ohjelma.
89. Blast Master ääni digitoitiohjelma. Käyt. myös yläp. muista.
90. VGA Copy kopioi informotioita puheella. SG-äänikort. ei pakoll.
91. Virussimulaattorilla simuloit viruksia koneellasi turvallisesti.
96. Black Board moniajo-ohjelm + multimediaa tukevia ohjelmistoja.
97. Bootilla käytät monta autoeekia yhtäaikaan. Säätää muista.
98. Scud Attack. Suojele kaupunkiasi patriot-ohjuksilla.
99. Uno-korttipeli PC:n PD-versio.
100. Up Town -business-peli. Pent pörssi-yhtiön.
102. Concentration muistipeli. Tarvitset VGA-näytön.
103. -104. BBS boxisoita pakattuna. 2 x 15,90.
105. Pakkaus/purkuohjelma BBS boxisoitten purkamiseen.
106. Black Jack. Kuuluisa kasinopeli (EGA).
107. Pharaoh's Tomb. Seikkale pyramidin uumenissa.
108. Spacewar. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
109. Monuments of Mars. Ovatko marsilaist vähiemäisiä...
110. Duke Nukem. Toimintaseikkale Dr. Proton tuhoonsa.
113. Tactical Starship Simulation. Ota Starfleet ja käy.
114. Tic Tac Toe. Hyvä 3 D ristinpeli.
115. 3 D Star Trek. Istu kapt. Picardin komentotuoliin.
116. Bounce Zone. Kiva 3 D sulkapallo.
117. Chess. Vihdoinkin hyvän vastuksen antava shakkipeli.
118. 3 D Pac Man. Kunnnon pakat dungeonmaster-kulmasta.
120. 4x4 Off-Road Racing (prev.). Tosi hyvä raparali.
121. Fool. Vektorgrafiikkaa toteutettu biljardipeli.
122. Astro Blaster. Puhuva avaruussammuskuelpeli.
124. Acquire. Hoida hotelekkieesi kiljailijai varankkoon.
125. Acrostic. Muodosta sanoja sekä lauseita. Suursuosio USA:ssa.
126. Adventure Mapperilla amatöörin tekee seikkailupelin.
127. Engl. tekstiseikkailu opettavaisen laajalla sanavarastolla.

Yök, Yog-Sothoth

Nyt viimeistään alkavat niskakarvat töröttää, mutta vielä on päivä kaksi lopettamatta, joten manausvaihe päälle.

Manaa muutama mielipuu!

Hambletonit tuhoaan viimeisinä, joten käy ensin kaikkien muiden luona. Manaus onnistuu seuraavasti: käytä ensin patsas ykköstä, ja käytä riimuja IAE YOG THU SOT. Tähten ilmestyessä käytä patsasta sen luona. Seuraavan uhrisi luona patsas kakkonen ja loitsu RLA GNA HAS TEP jne.

Viimeisenä ovat vuorossa Hambletonit. Viikaripojat odottavat kuitenkin nuijan kanssa Jonaksen talolla, joten tarvitset hämäystä. Käy kaupan luona hakemassa mädäntynyt kala ja

houkuttele kissa sillä luoksesi. Vie kissa Hambletonien koiran luo, ja juokse Bishopin talon, hautausmaan sekä Picottien talon kautta Jonas Hambletonin talolle. Pidä kiirettä!

Ota lyhty ja yöpöydän laatikosta kompassi. Käytä kompassia takaseinän ruorin luona ja mene salaovesta. Älä astu karhunaljan päälle, vaan laita lyhty takanreunukselle. Pääset taas uuteen huoneeseen. Ota laatikosta kahva ja käytä sitä kaukokuoputken luona. Vedä alimmasta vivusta ja käytä saamaasi palloa tähtitaulun luona. Lue kirjahyllystä löytyvä "Of magic rites" ja mene uudesta salaovesta.

Viimeisen manauksen aika... käytä patsasta kiviympyrän keskellä. Hambletoneilla on mielessään sinun uhraamisesi, mutta käyttämällä patsasta uudestaan saat kirotn suvun katoamaan.

Sitten juoksujalkaa pois talosta, ettet kärvenny lieskoissa. Ulkona pyörryt jälleen, ja heräät aamulla Cobblen hoivista.

Intiaanikesä

Kun Cobble kyselee mitä teit Hambletonien talossa, vastaa toimineesi koko kylän hyväksi. Ystäväsi Mr. Underhouse on pyytännyt sinua luokseen, joten sinne. Baggs saapuu paikalle tarkoituksenaan kuulustella sinua. Pyydä hänet ylös, ja vastaa hänen kysymykseensä "Well...". Loppu hoituukin itsestään. Underhouse antaa sulan ja neuvoo sinua etsimään Natawangan. Arvoitus viittaa tietenkin Curtis Hambletoniin, joten piipahda siellä.

Curtisin ovi on kuitenkin teljetty. Ota maasta kepukka ja nosta sillä oven salpa paikoil-

This arrow really was cleverly hidden.

Kätketty nuoli.

Taikasulka kannon päällä.

taan. Munalukon saat tiirikoitua rintakorusta löytyvällä neulalla. Sisältä löydät jälleen uuden pimeiden voimien uhrin. Tutki takkaa ja lattiaa pöydän vasemmalta puolelta, niin saat jousen ja nuolen. Suuntaa metsään.

Mene metsässä ruutuun, jossa on puun kanto, ja käytä sulkaa kannon luona. Näin pääset Natawangan luo. Natawangan esittämiin kysymyksiin on helppo vastata, jos on vähänkään seurannut pelin kulkua. Natawanga valmistaa sinut kohtaamaan Narackamouksen. Vihje tarkoittaa tietysti kaivoa, joten lähde sinne.

Lopun alkua

Laskeudu kaivoon ja heitä ensitoiksesi Natawangan antama maalipytty veteen. Kulje oikealle, kunnes saavut neljän purkin luo. Ota tyhjä kannu sekä happoastia, ja jatka oikealle. Ota maasta piikivet ja täytä tyhjä kannu huoneessa näkyvästä "vetisestä kohdasta". Varo vajoamasta sinne, käytä kannua kohdan alapuolella. Mene sitten seuraavaan huoneeseen. Kaada ensiksi nafta lattiassa olevaan uurteseen ja sytytä se sitten piikivillä. Lopuksi ammu Narackamous pyhällä jousella. Boleskinen henki saapuu vielä neuvomaan sinua. Ota maasta turkoosi ja akvamariini sekä "perhonen". Ennen poistumistasi täytä vielä kannu uudestaan naftalla.

Tällä välin yö on laskenut. Mene satamaan, jossa tapaavat Bishopin. Saat hänen veneensä lainaksi seuraavilla repliikeillä: "I was hoping..." "Have you ever..." "Do not be..." "No. They are..."

Saavuttuasi saareen ota patsaan päästä jalokivet. Mene sitten tutkimaan ovea. Avataksesi sen sinun on siirrettävä laattoja siten, että niistä syntyy pääkallo. Päästyäsi sisään käy pistämässä rubiini patsaan silmään. Käytä sitten akvamariinia viisikannan kohdalla, niin että säteet yhdistyvät. Näin on Dagon pois pelistä. Ulkona Boleskine neuvoo sinut seuraavan luo ja antaa oman sormuksensa sinulle. Mene veneelle.

Luola, jossa Cthulhu majailee, on sypsimä, joten sytytä lyhty. Öljy loppuu kuitenkin no-



Dagon on poissa pelistä.



Cthulhun torjuntaa.



peasti, joten täytä lamppu naftalla. Lähde kulkemaan vasemmalle ja varo vastaan tulevia mörköjä.

Seuraavasta ruudusta mene keskikohdasta ylös, ja pääset morjastamaan Cthulhua. Websterit ovat vangittuina, joten sinun on toimittava nopeasti. Sulata ensin hapolla lattiassa näkyvä uloke, ja ota sieltä löytyvä timantti. Laita nyt turkoosi Natawangan sormukseen ja emerald Boleskinen sormukseen sekä sormukset sormiisi ja Cthulhun torjuminen käy helposti. Luolan sisäänkäynti on romahtanut, joten tutki vastapäistä seinämää, josta löydät salakäytävän suoraan kiviringille!

Ugh! Agh! Yog-Sothoth

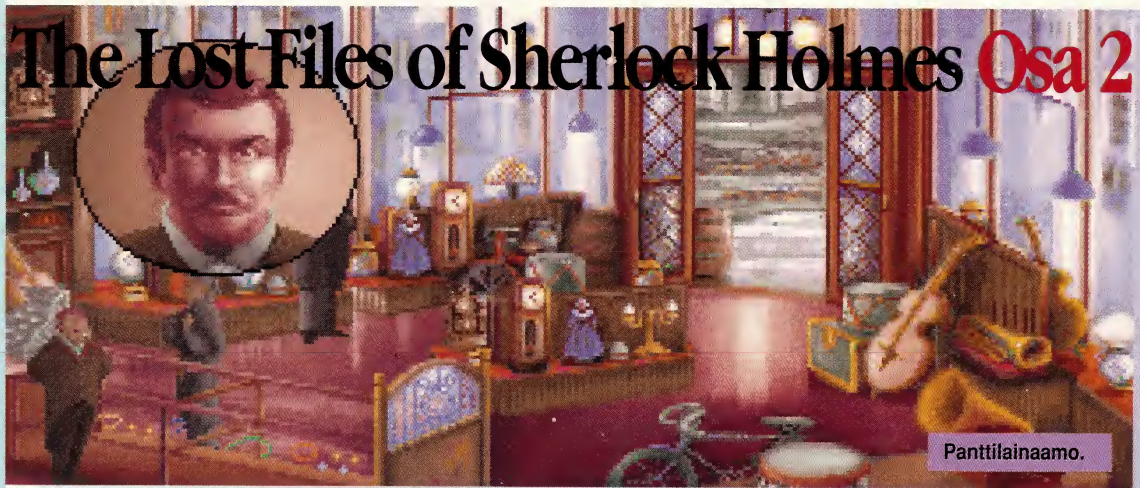
Kokoa Of magic ritesin mukainen taikalyhty kamerasta, suurennuslasista ja Natawangan perhosesta. Valaise kyhäelmäsi lampulla ja neljän elementin kivet paljastuvat. Ota kuva komeetan ylilennosta ja hae komeetasta pudonnut palanen. Sainoinkuvaamaton hirviö ilmestyy taivaasta, eikä se ole ystävällinen. Aseta piikivet tulen, akvamariini veden, timantti maan, sekä komeetanpalanen ilman symboleiksi niille varatuihin paikkoihin. Lyhyen loitsunluvun jälkeen olet torjunut Muinaisten yrityksen päästä takaisin maapallolle ja samantien pelastanut maailman. THE END-tekstin aikana voi vielä vilkaista muistikirjaa, jonne ilmestynyt viimeinen merkintä lupaa jatkoa...

"Se kuollut ei oo mi voi iäti maata, aikojen myötä voi kuolokin laata."

Juha Mäkinen



THAT IS NOT DEAD WHICH CAN ETERNAL LIE!



● ● Sherlock Holmes yrittää uskollisen ystävänsä tohtori Watsonin kanssa ratkoa Sarah Carrowayn murhaa. Viime lehdessä pääsimme jo puoliväliin ratkaisua, nyt selviää, kuka murhaaja oikeastaan onkaan.

Kuka onkaan syyllinen?



Leijonan häkistä pääsee noutamaan esineen, kunhan leijona on ensin kesytetty.



Ujo poika leikkikentällä kiinnostuu gyroskoopista.



Sanders tietää kaikenlaista.

Suuntaa vankilaan ja pyydä vartijalta lupaa tavata pidättämäsi Blackwood. Vartija ei päästä, joten mene Scotland Yardiin hakemaan toinen passi. Näytä se vartijalle ja pääset tapaamaan Blackwoodia. Pakota hänet tunnustamaan ja hän kertoo sinulle riipuksesta ja panttilainaamosta. Tutki löytämäsi hajuvestiä ja pääset Bellen hajuvesikauppaan.

Kysy Belleltä rugbyn pelaajasta, hänellä on mustat hiukset ja hän on pitkä. Pyydä häntä esittelemään parfyymia, jota ei ole tiskillä, jolloin Belle lähtee hakemaan sitä takahuoneesta. Siinä on elämäsi tilaisuus puhua siivoojatyön kanssa, joka kertoo, että rugbyn pelaaja polttaa tupakkamerkkiä nimeltä Senior Service. Suunnista pelikentälle.

Pelin huumaa

Kysy valmentajalta Jamesia, joka polttaa Senior Serviceä ja hän pyytää tämän paikalle. Puhu Jamesille ja näytä hänelle hajuvesipulloa, jonka sait teatterin pukuhuoneesta.

Käihinän jälkeen mene Jamesin kotiin ja kerro tälle Sarahin kuolemasta. Hän ei usko sinua ja sinä palaat pettyneenä kotiin.

Pyydä Baker Streetillä Jonakelta eilisen lehti, mutta hän sa-

noo myyneensä ne kaikki. Kerro Wigginsille lehdestä, hänellä sattuu olemaan se mukanaan. Mene takaisin Jamesin puheille ja näytä hänelle lehteä. Lopulta hän uskoo Sarahin kuolleen ja kertoo Antonio Carusosta, piknikpaikasta ja pojasta.

Mene snooker-klubille ja juttele kaikkien pelaajien kanssa. Keltapukuinen pelaaja ei suostu puhumaan mitään, joten kysy baarimikolta, onko pelaaja naimisissa. Hyvän kiristyskohteen ansiosta pelaaja kertoo Antonion olinpaikan. Mene juttelemaan Antonion kanssa, ja hän kertoo leikkikentästä ja pojasta sekä Annan asunnosta.

Mene Antonion asunnolle, katsele ympärillesi ja kysele pojasta leikkikentällä sekä gyroskoopista.

Annan kotona

Mene Anna Carrowayn asunnolle ja yritä avata ovea avainrenkaalla, mutta Watson sanoo, että sisällä voi olla joku. Kilistele kelloa ja koputtele muutaman kerran ja kokeile uudestaan. Jos ei vielääkään onnistu, kokeile pelkästään koputtamalla. Kun pääset sisälle, ota hallin maljasta käyntikortit ja katso niitä kumpaakin. Kaada portaitten vieressä olevasta kasvista multaa lattialle ja mene yläkertaan. Kerro

siivoojalle, että kaadoit vahingossa kasvin ja siivooja lähtee pois.

Siirrä patsas pois pöydältä ja ota sen alla oleva päiväkirja. Päiväkirjassa kerrotaan riipuksesta. Mene Jacob Farthingtonin lakitoimistoon.

Gyroskooppi

Käy kertomassa Jacobille Annasta ja osta Baker Streetillä Wigginsiltä hänen gyroskoopkinsa. Yritä puhua leikkikentällä yksinäisen pojan kanssa, mutta hän ei suostu puhumaan, ennen kuin näytät hänelle gyroskooppia (USE gyroscope on boy). Anna hänen pitää gyroskooppi ja kun hän lähtee, ota aidalle jäänyt lakki ja katso sitä.

Mene antiikkikauppaan (Equestrian Centre) ja yritä myyjältä saada selville lakin ostaja. Hän on kuitenkin niin ylpeä ostajistaan, ettei levittele nimiä ympäri kaupunkia. Yritä siis vain karkottaa ostajat: puhu Watsonille ja katso kilpiä. Yritä vielä ottaa poolomailoja. Myyjä ei kestä enää ja kertoo ostajan nimen.

Mene siis Lordi Brumwellin kartanoon ja soita ovikelloa, niin palvelija avaa oven. Kysy, voisitko tavata lordi Brumwellin, mutta hänellä on kokous, joten puhu rouva Brumwellille. Anna hänelle lakki ja kerro hänelle Annasta.

Mene panttilainaamoon ja kerro omistajalle riipuksesta. Saat tietää etsivätoimistosta. Kerro sihteerille eläintarhasta ja katso tauluja. Turinahetken jälkeen mene eläintarhaan.

Lisää ruumiita

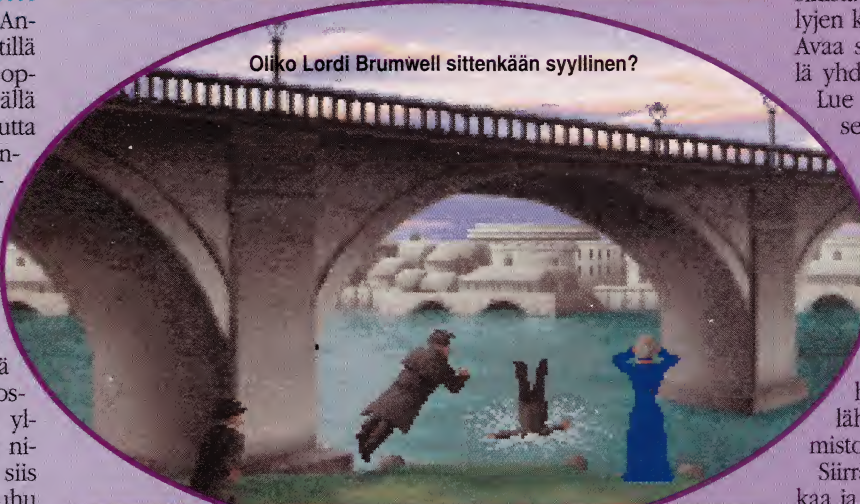
Kävele portista sisään ja oikealle ruumiin luo ja tutki se. Avaa toimiston ovi ja puhu Hollingstonille. Mene leijonien häkille, huo- maat siellä kiiltävän esineen.

Mene Simon Kingsleyn kotiin, katso lattialla olevia saappaita ja puhu Simonille seinällä olevasta Felix-leijonan kuvasta. Mene takaisin leijonahäkille ja ota nyt kiiltävä esine – Simon on rauhoittanut Felixin. Esine on taskukello, jonka sisällä on kassakaapin yhdistelmä.

Toimiston ovi aukeaa näin.



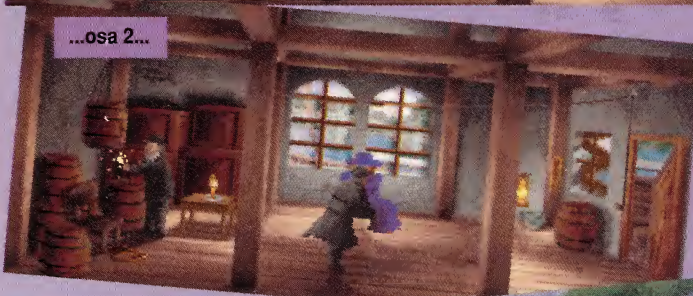
Oliko Lordi Brumwell sittenkään syylinen?



Anna Garrowwayn pelastus osa 1...



...osa 2...



...ja osa 3!



Mene etsivätoimistoon ja pyydä sihteeriltä päästämään sinut sisään. Et kuitenkaan pääse, joten kysy neuvoa Watsonilta. Heittä kirjoituskone toimiston oven läpi ja tie on avoin.

St. Pancrasin tapahtumien jälkeen mene takaisin etsivätoimistoon ja puhu sihteerille. Mene sisempään huoneeseen ja siirrä sinistä tuolia sekä alimpien hyllyjen kirjoja: löydät kassakaapin. Avaa se taskukellosta löytyneellä yhdistelmällä ja kerää sisältö. Lue kirje, joka löytyy riipuksesta.

Lordeja kerrakseen

Mene lordi Brumwellin kartanoon, soita ovikelloa ja puhu rouva Brumwellin kanssa. Mene sisälle toimistoon ja pääset lopultakin puhumaan itse lordille. Lordi lähtee ja lukitsee sinut toimistoonsa.

Siirrä isoa persialaista miekkaa ja avaa suuri maalaus: siellä on kassakaappi. Ota sieltä kaikki minkä irti saat. Avaa kaksois-ovi avaimella, puhu rouva Brumwellin kanssa ja mene ulos. Jahtaat lordia, kunnes hän hyppää Thamesiin.

Pelasta Anna!

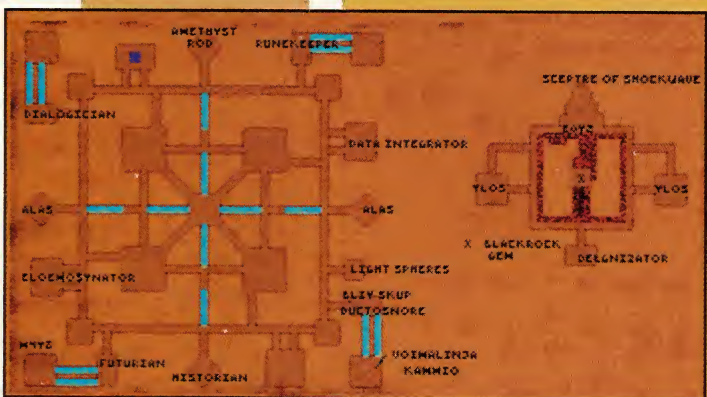
Mene Robert Huntin huoneistoon ja ota kirjan välistä merkki, joka onkin panttikuitti. Avaa arku rautakangella ja lue siellä olevat paperit.

Mene panttilainaamoon ja anna omistajalle kuitti. Saat häneltä avaimen ja tarot-kortit. Suunnista Covent Gardeniin, jossa on ennustajan, Madame Rosan asunto. Siirrä isoa kynttilää ja saat auki salalokeron. Avaa panttilainaamosta saamallasi avaimella pöytälaatikko, jossa on toinen avain. Se käy salalokerossa olevaan arkkuun. Avaa arku ja lue paperit.

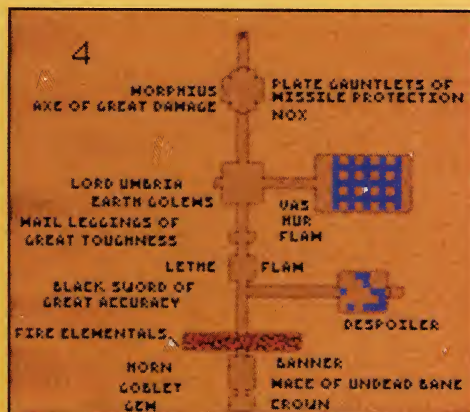
Mene satamaan, juttele Watsonin kanssa ja katso ikkunasta. Avaa ovi rautakangella ja pelasta Anna Carroway roistojen kynsistä. Tehtävä on suoritettu.

Jaakko Tapio
Konttinen

Unta vai totta?



Kosminen Talorus



E0Y2-kristalli on laava-alueen pohjoispuolella, Delgnizator etelässä ja M4Y8 Futurianin huoneistossa. Kammiossa E0Y2 asetetaan purppuraan, Delgnizator siniseen, M4Y8 keltaiseen, ja lopuksi vedetään ketjusta.

Huoneessa on myöskin valeseinä, jonka takaisen voimakentän läpikulkuun tarvitet Frazniumia. Tutki huone.

Turvallinen Akatemia

Kolmostason testi: hyp-
pää pohjoiseen. Hyppää
lanteen ja paina oikealla
näkyvää nappia (Tele-
kinesis). Hyppää pohjoi-
seen ja käännä vasem-
malle. Paina oikealla
olevaa nappia. Paina
keskimmäistä nappia,
sitten vasenta ja jälleen

Hurmeiset areenat

Säälittävä Krilner tietää faktoja maailmasta, jossa viidakon lait



Maagiset esineet

Mitä
Broadsword of Poison Weapon

Chain Cowl of Valor
Cudgel of Entry
Gold Ring of Regeneration
Jeweled Axe of Firedoom

Jeweled Mace of Undead Bane
Leather Cap of Missile Protection
Leather Vest of Flameproof
Longsword of Stone Strike
Plate Gauntlets of Missile Protection

Missä
City of Anodunos (Ice Caverns), 2. taso
Britannia, 3. taso
The Pits of Carnage, 1. taso
The Tomb of Praecor Loth, 3. taso
The S.A.F.E., 8. tason Ethereal Void
The Tomb of Praecor Loth, 4. taso
The Pits of Carnage, 3. taso
The Tomb of Praecor Loth, 3. taso
The Tomb of Praecor Loth, 1. taso
The Tomb of Praecor Loth, 4. taso

vallitsevat ja barbaarit ja amatsonit ottelevat keskenään. Muukalaisena Avatar tietenkin kerää mainetta ja mammonaa kovissa taisteluissa neljällä eri areenalla.

Järkevintä on valita Arena of Earth, jonka kamaralla eivät vastustajan tavarat pääse hukku- maan. Zaria on liian varma itsestään ja ylpeäkin, ojennus on oikea ratkaisu. Zogithilla on tar-

jolla pieni tehtävä kokemuksen keräämiseen. Jospur lyö vetoa ihmishengistä ja kovat karjut tienaavat hyvin. Paikallinen liideri, Dorstag, haluaa itselleen uuden, kuolettavan arven. Avatar tekee "Conanit" ottamalla johtajan paikan itselleen miekan mahdollia. Luoteisnurkan aarekammio tarjoaa Cudgel of Entry.

Todella rankan patikoinnin jälkeen löytyy kuuluisa, hulluksikin syytetty Zorant-hus. Hänen tarjoamansa tehtävä on kaikkien tehtävien äiti. Tarvittava esine löytyy Ethereal Voidin punaisesta helvetistä. Dzinnipulloa tarvitaan myöhemmin.

Hautaholvien monarkit

Tämä ulottuvuus on ylivoimaisesti "tavararikkain" paikka. Heti ensimmäiseltä tasolta löytyy Kiven Miekka. Kerää kartanpalat ja jatka matkaa. Kolmostasolta etsivä löytää sormuksen ja liivit ja paljon muutakin, toki.

Helenalla on viesti vietäväksi puolisolleen. Liche-trio tekee kaikkensa estääkseen pääsyn kuninkaan luo, mutta ei, periksi ei jumangi- ga anneta! Laavarotkon voi ylittää huoletta näkymätöntä

siltaa astellen. Ogri taisi mainita jotain sinisestä lipusta? Ja se torvi, mukaan sekini.

Vanhus on mielissään sinilipun paluusta ja vuodattaa tietonsa sankarille. Salaovi löytyy parakin kaakkoisnurkasta. Varti- jan seläntakaiseen oveen tarvitaan avain ja se on eräässä tynnyrissä toisella tasolla. Vaikka kuinka tekisi mieli tehdä aivoista puuroa, älä tee sitä! Sen sijaan käytä Rod of Altaraa.

Jos ei tahdo onnistua, yritä uudelleen.

Gurun kertomaa: "Heitä basili- liskin öljyä filanium-mutaan. Uiskentele seoksessa. Kävele mahdollisimman kuumassa laa- vassa. Mene Sigil of Bindingille. Nauti Iron Flesh -juomaa tai käytä samannimistä taikaa. Riko pullo. Jos kaikki menee täydelli- sesti, huomaat olevasi hengen vaikutuksen alaisena."

Filaniumia löytyy Jäälulosta,

Nukkumatin maa

Eetterinen kompleks. Teleporteja, outoja olentoja. Unta vai to- dellisuutta? Shrine of Spirituality on lähem- pänä kuin luuletaan. Portal-taiasta on suuri- ta apua. Punainen hel- vetti tarjoaa mukavan



2. tason kaak- koisosasta. Tehtyä- si ohjeiden mu- kaan, palaa Killor- niin. Mors Gotha joukkoineen on tehnyt invaasion ja Altara on paennut. Parakeilla käydään tiukka matsi val- loittajia vastaan. Guardian pelastaa naisen kuolemalta, mutta kirja sentään jää. Nystul osaisi ehkä lukea sitä?

Sir Kheldar

Juomat

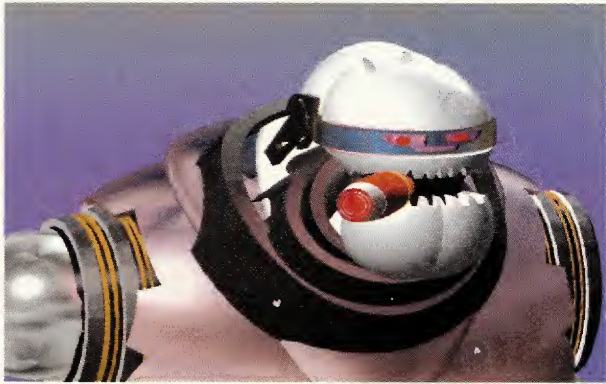
Väri	Vaikutus
Keltainen	Lesser Heal/ Greater Heal
Kirkas	Mana Boost/Restore Mana/Night Vision/ Basilisk Oil
Musta	Invisibility
Punainen	Cure Poison
Purppura	Resist Blows/Missile Protection/Thick Skin/ Iron Flesh
Vihreä	Poison/Hallucination

Enchantment

- Minor x
- x
- Additional x
- Major x
- Great x
- Very Great x
- Tremendous x
- Unsurpassed x

x = ko. ominaisuus (Accuracy/
Damage, Toughness/Protection)

M-DATA
Vastauslähetyks
Sopimus 20100/2481
20003 TURKU



Kultaisten muutosten kynnyksellä

●● Minut on lopullisesti käännytetty. Tulevaisuus on kultainen, pyöreän kauniin kultainen ja digitaalisen puhdas. Halleluja, CD-multimediovallankomous on vihdoinkin täällä. Vuosien takaiset ensimmäiset CD-vallankumoukset ovat enää haaleita muistoja.

Ihan oikeasti yleinen käsitys ja usko (ja toivo) on, että 18–24 kuukauden sisällä CD-formaatti on vähintäänkin tasa-arvoisen korppupohjaisten tuotteiden kanssa. On varmasti täysi sattuma, että CD:n yleistymisen näyttää alkaneen samaan aikaan kun saatavilla alkaa olla kunnon CD-pelejä (merkityksessä "vain CD:lle") tyylillä The 7th Guest, Return To Zork ja Rebel Assault. Kuka tahansa normaali ihminen kun innostuu äärettömästi CD-kartastoista ja keksii niille heti käyttöä.

Pelit myivät kuusnelosta, pelit myivät Amigaa, pelit vauhdittivat 386:n ja 486:n yleistymistä, samoin pelit tulevat myymään myös CD:n muillekin kuin hypemediatietosanakirjaintoillijoille. Eikä tietokonepelin maailma enää tule olemaan entisensä.

Huhhahhei ja hommista pois

Piraatit, nuo pelaajan parhaat ystävät, siirtyvät historiaan. Sellaisia sadan-kuudensadan megatavun pelitiedostoja ei enää kovin herkästi siirrellä piraattipurkkien välityksellä, paitsi jos modeemitekniikka harppaa uskomattomiin tiedonsiirtonopeuksiin. Toinen rajoittava tekijä on tietysti kiintolevytila, jota tuskin kenelläkään on muutenkaan koskaan tarpeeksi.

CD-levyjen kopiointikaan ei enää ihan kotikönteillä onnistu, joten hyvästi välituntien vaihtopörssit. Ihme, jollei piraatteja siirry kortistoon ainakin 90 prosentin verran.

Hinnat alas?

CD-levyjen monistaminen on huomattavasti halvempaa kuin huojuvien korppupupinoiden ja piratismien vähenemisen pitäisi kasvattaa peliyhtiöiden

voittoja. Mitenkäs tämä vaikuttaa pelien hintoihin, jotka piratismiin vedoten hoippuvat kohtalaisen korkealla? (Kunnes niitä vertaa konsolipeleihin. Yli viisisataa markkaa Streetfighter II:sta, gimme a break!)

Olisi enemmän kuin mukavaa, jos pelien hinnat tippuisivat lähelle musiikki-CD:n hintoja eli alle 200 markan. Olisi myös mukavaa, jos joulupukki oikeasti olisi olemassa. Tuskinpa ne kuitenkin paljoakaan tipahtavat. Kun ei ole piratismia, ei sitä tarvitse myöskään ottaa "kilpailijana" huomioon hinnoittelussa. Ja luulenpa että laulua "kohonneista kehityskustannuksista" veisataan oikein hartaasti. Toisaalta taas pelifirmoille CD-formaatti on niin toivottu vaihtoehto, että sen leviämistä kannattaa kyllä edistää hintapolitiikalla. Toivotaan ainakin.

Suuri tallennuskapasiteetti ja jatkuvasti nopeutuva konekanta tarkoittavat, että suurin osa peleistä siirtyy käyttämään tarkempia näyttötiloja, jollei muuten niin siksi, että saadaan levyä täyteen. Helppoja tehokikkoja, kuten pitkiä animaatiojaksoja, puhetta ja aitoa musiikkia tietysti käytetään. Itse pelit tuskin nykyisestä juurikaan laajenevat ja kasvavat, lukuunottamatta aitoja näyttelijöitä käyttäviä hollywoodahtavia spehtaakkeleja, joista Return To Zork jo antaa esimakua.

Mutta toisaalta...

Etenkin ja varsinkin PC-pelaajien iloksi monet tuotteet julkaistaan bugeja täynnä ja muutenkin keskeneräisinä, esimerkiksi Falcon 3.0A ja Falcon 3.02.1 ehkä näyttävät samoilta, mutta erot käytännössä ovat melkoiset.

CD-levyllelähän ei voi nimittäin kirjoittaa. Miten käy, kun Spectrum Holobyte esimerkiksi julkaisee Falcon 4.0:n vain ja ainoastaan CD-formaatissa? Varmasti he tyylilleen uskollisena julkaisevat täysin toimivan, bugittoman version niin kuin aina

ennenkin. Toivon hartaasti, että varsinainen pääohjelma asettuu kauniisti kiintolevylle ja vain tilaa vievät grafiikka- ja äänitiedostot pysyvät kulta-levyllä, jotta korjaustiedostot saisi edelleen hyödynnettyä.

Piratismilla on yksi laitevalmistajien kannalta hyödyllinen vaikutus: tietokoneita ostetaan, koska pelit saa ilmaiseksi naapurin pikku keräilijältä. Kun tämä mahdollisuus poistuu, tietokoneet joutuvat jokseenkin samalle viivalle paitsi konsolien myös vakavammin otettavien CD-pohjaisten viihdevehkeiden eli Philips CD-I:n ja 3DO:n kanssa.

Toisaalta taas konsolien, 3DO:n ja CD-I:n shareware/PD-tarjonta voi olla vähän heikon puoleista, ja harvapa tietokonettaan vain ja ainoastaan pelaamiseen käyttä.



Viimehetken lisäyksiä

PS. Älkää luottako turhan paljon CU Amigan ja The Onen Frontier-arvosteluihin. Outoa kyllä, niissä ei mainita mitään Frontierin "ominaisuuksista", joita ponnahtelee esiin heti alusta alkaen. Kyllä, kummankin lehden edustajat istuivat lehdistötilaisuudessa lähes vieressäni.

PPS. Mig-29 v.1.01/Falcon 3.02.1 -päivitys on jo Pelit-BBS:ssä, samoin Tornadon 1.0C-päivitys. Suositellaan ehdottomasti.



WEXTEEN PELI henki

"Hirviöt ulkoavaruudesta nakertavat työtehoa"

Työpaikkapelaaminen – 90-luvun päihdeongelma

●● Lehdissä pohditaan yleensä tietokonepelien vaikutuksia lapsiin ja nuoriin, mutta lokakuun 14. päivän Ilta-lehti käänsi huomion työpaikkapelaamisen aiheuttamaan työn tuottavuuden laskuun. Ovatko tietokonepelit osasyllisiä maailman talouslamaan?

Information Week → Business Week → Ilta-lehti → Pelit-lehti

Jotta sydet ja sepät eivät menisi sekaisin, kerrattakoon vielä, missä lehdissä painetut artikkelit ovat vaikuttaneet mihinkin.

ministeriö ovat kieltäneet pelaamisen työaikana. Lisäksi kerrotaan, että myös eräät suomalaiset yritykset ovat "poistaneet peliohjelmat kaikista työntekijöidensä tietokoneista". Toivottavasti Ilta-lehti tarkoittaa kuitenkin yritysten omia tietokoneita. Minä en ainakaan ilahtuisi, jos pomo iltana muutamana tulisi sorkkaraudalla kylään ja poistaisi peliohjelmat työntekijänsä tietokoneesta... Joka tapauksessa olisi kiintoisaa tietää, mitä ja ken en asentamia pelejä yritykset ovat kokeistaan poistaneet.

Business Week mainitsee myös nimeltä eräitä työtehoa nakertavia "suosikkipelejä" eli **Asteroidsin**, **Space Invadersin** ja **Centipeden**. Lehden kuvassa komeilee Windowsin piasianssi, joka on levinnyt Windowsin mukana liki 50 miljoonaa koneeseen. Ilta-lehden kuvista voi vastaavasti tunnistaa mustavalkoisen palikatetrikseen sekä Mah joongin. Ovathan nämä kaikki toki pelejä, mutta kaikesta päätellen niin Business Week kuin Ilta-lehtikin on täysin pihalla tietokonepelimarkkinoiden nykytilasta. Onneksi kuvakaan ei ole vilauttanut heille Civilizationin tai Wing Commanderin kaltaisia koukkuja, joiden uhreja on uhkailtu muun muassa avioerolla.

Information Week -lehti on haastatellut tutkimuksessaan 200 yhdysvaltalaisista tietojärjestelmäpäällikköä. Tulosten mukaan 16 prosentissa toimistoista pelataan useita kertoja päivässä, 42 prosentissa pelataan useita kertoja viikossa, ja vain 28 prosenttia "jätti leikkimisen koko-

naan väliin", kuten Ilta-lehti asian ilmaisee. Itse asiassa Ilta-lehti toistaa Business Weekin virheen ja puhuu haastateltujen omasta pelaamisesta, kun itse haastattelussa käytetään sanamuotoa: "How often are computer games played at your office?" eli "Kuinka usein toimistosanne pelataan tietokonepelejä?". Valitettavasti mistään ei käy ilmi, tarkoitetaanko kysymyksellä kunkin työntekijän henkilökohtaista vai kaikkien työntekijöiden yhteistä pelitajuutta.

Suomi nousee

Tietokonepelien suurimmaksi ongelmaksi nähdään pelaamiseen kulutetun ajan vaikutus tuottavuuteen: "Niiden yritysten joukko, jotka uskovat tietokonepelien vähentävän stressiä ja lisäävän työtehoa, on jäämässä vähemmistöön." Tai kuten Windowsin piasianssin ohjelmoinut **Wes Cherry** toteaa Business Weekin haastattelussa: "Minusta on hauska ajatella olevani osittain vastuussa lamasta." Information Weekin haastattelemista tietojärjestelmäpäälliköistä puolet oli kuitenkin sitä mieltä, etteivät tietokonepelit vähennä tuottavuutta.

Työpaikkapelaamisen aiheuttamia ongelmia pahentaa Ilta-lehden mukaan se, että "pelin valmistajat ovat tehneet kiinnijäämisen riskin pieneksi". Peleihin on voitu ohjelmoida näppäin, jolla pelin saa piiloon siksi aikaa, kun pomo kurkkii olkapään takana. Business Weekin esimerkkinään käyttämän Pinball-pelin "boss"-näppäin on

kuitenkin Windowsin toiminto, joka löytyy mistä tahansa Windows-ohjelmasta.

Business Week tietää myös kertoa, että joidenkin pelien boss-näppäin tuo esiin valenäytön, joka muistuttaa taulukkolaskentaohjelmaa. Sitä Business Week ei sen sijaan tiedä, että moni näistä valenäytöistä on pelkkä vitsi: laskelman otsikkona on kissankorkuisin kirjaimin esimerkiksi pelin tuottaneen yrityksen nimi, ja taulukkoon on koottu pelien myyntilukuja.

Niin ja bossithan eivät pelaa. Muistuu mieleen tapaus, jossa erään suomalaisen yrityksen johtaja soitti epätoivoisena ja tiedusti, miten Leisure Suit Larry saa ne halvatun e-pillereitä käsiinsä. Yrityksen nimen olen vannonut unohtavani, mutta antamani vinkki käynnisti viikon ajan seisseet työt. Pääkonttorin henkilöstö toimitusjohtajaa myöten ei ollut viikkoon tehnyt muuta kuin metsästänyt ehkäisytabletteja.

Eli kyllä tietokonepelit voivat ongelma olla siinä missä hiihdon MM-kisatkin. Vai eikö teidän työpaikallanne muka kokoonnuta joka talvi kahvihuooneen television ääreen kisoja vahtaamaan? Jos vikaa pitää jostain etsiä, niin se on tässä meillä ja Amerikoissa harrastetussa johtamiskulttuurissa: kiireiseltä pitää näyttää, vaikkei mitään tekemistä olisiakaan.

Eikä työajan haaskautuminen tai stressin laukeaminen ole suinkaan työpaikkapelaamisen

Ilta-lehden toimittaja **Pekka Virolainen** on käyttänyt lähteinään kahta amerikkalaista talousjulkaisua eli **Business Weekin** Amerikan painosta sekä **Information Week** -lehden tekemää haastattelututkimusta. (Tämän tutkimuksen luulisi muuten vakuuttavan viimeisenkin tuomaksen, että pelaaminen ei ole lapsellista puuhaa.) Vain 28 prosentissa tutkimukseen osallistuneista toimistoista ei pelattu tietokonepelejä. Kotona jälkikasvuun pelaamasta kieltävä isä tai äiti saatavaa hyvinkin kuluttaa kahvi- ja ruokatuntinsa Tetrikseen kimpussa.

Sinänsä pelaamisen leviäminen kotoa konttoreihin ei ole mikään ihme. Ensimmäinen video ja tietokonepelien kahvoissa kasvanut sukupolvi on astunut työelämään, ja he kaipaavat loppohetkiensä ratoksi jotain muuta kuin sanaristikon ja kuppoksen haaleaa kahvia.

Kielletyt leikit

Ilta-lehti kertoo Business Week -lehden viitaten, miten jotkut suuret amerikkalaiset yritykset kuten Yhdysvaltain puolustus-



tärkein vaikutus. Iltalehden tai Business Weekin artikkeleissa ei mainita sanallakaan viroksia, jotka leviävät kotoa töihin tuotujen levykkeiden matkassa. Esimerkiksi Larryn piraattikopion mukana matkannut pöppö on tehnyt monessa yrityksessä rumaa jälkeä.

Koska henkilökohtaisesti olen vakuuttunut rentouttavan pelituokion siunauksellisuudesta, yritysten tulisi mielestäni keskittyä nimenomaan virusvaaran ei-

kä niinkään pelien torjumiin. Heidän on huolehdittava siitä, että yritysten koneisiin asennetaan vain alkuperäisiä ohjelmia, olivat ne sitten pelejä eli ei.

Joka tapauksessa suomalaisilla yrityksillä luulisi olevan suurempiakin murheitakin kuin pelien seulominen koneidensa kiinto-levyiltä.

Haadeksen Veljeskunta jyrää

Toinen MSG:n pyörittämä **Olympos**-postipeli on sitten saatu 23 kierroksessa kunnialla päätökseen. On aika onnitella voittajia eli Haadeksen Veljeskuntaa, joka Ateenan sivustatuella lopulta ahdisti Herakleionin ja Pelionin veljeshallitsijat antautumaan. Hyvä me! Loppusodassa näytteli ratkaisevaa osaa virallisesti puolueeton Phoenicen kaupunki, joka salaa tuki Veljeskunnan joukkoja – menettämättä itse yhtäkään sotilasta, kaleeria tai kaupunkia!

Myös Pelit-lehden lähettiläänä mukaan soluttautunut Cardian styräkki, Veli Oletheros II (*) onnistui tasapainoilemaan mukana loppuun asti. Välistä tilanne oli toki tukala naapurien yrittäessä ajaa Cardiaa sotaan Ateenan kanssa vallatakseen lopulta molemmat taistelun heikentämät valtiot. Onneksi pikainen diplomatia Ateenan Pythagoras I:n kanssa käänsi tilanteen Cardian ja Ateenan yhteiseksi voitoksi.

Erityisen tunnustuksen ansaitsee myös Meliboean hallitsija Darius, joka jatkoi sitkeästi sissisotaansa cardialaisia valloittajia vastaan vihollisen ylivoimasta välittämättä. Hyvä peli ei synny niinkään hyvistä liittolaisista kuin pelin hengen sisäistäneistä vastustajista.

*) Kaikille asiaa kysyneille kerrottakoon, että Oletheros on Sandman-sarjakuvasta tutun tuhon ja sodan inkarnaation muinaiskreikkalainen nimi.

PUNANISKA

saa Laakin

Kuten Pelit-lehdessä 1/93 kerroin, kotimaisilla sarjakuvalehdillä ei ole koskaan mennyt turhan lujaa. Esimerkiksi tammikuussa esitelly **Amok** lopetti lupaavasti alkaneen juoksunsa heti toisen numeron jälkeen. Onneksi edeltäjien synkkä kohtalo ei ole lannistanut uusia yrittäjiä. Syksyn myötä kaappoihin on kolahtanut peräti kaksi suomalaisin voimin koottua sarjakuvapläystä, **Laaki** ja **Punaniska**.

Aiemmista kotikutoisista sarjakuvalehdistä poiketen sekä Laakin että Punaniskan takaa löytyy tunnettu kotimainen sarjakuvakustantaja. Laaki on syntynyt Semicin ja Kalletuotannon yhteisiskusta, ja Punaniskaa kustantaa muun muassa Aku Ankan kustantajana tunnettu Sanomaprint.

Itse asiassa Laaki ei ole kuin puoliksi kotimainen. Suomalaisten sarjakuvapiirtäjien kuten Jopen, Timo Kokkilan ja Wallun tuotosten ohella lehdestä löytyy myös keskieurooppalaista sarjakuvaa. Laakin parhaista ulkomailta ostetuista sarjoista vastaavat **Ralf König** ja **Zep**.

Kuten tekijöiden määrästä voi päätellä, Laakin sarjat ovat hyvin lyhyitä, pisimmilläänkin kuusisivuisia. Tarinan puristaminen lyhyeen tilaan on oma taiteenlajinsa, jossa kaikki eivät ole suinkaan onnistuneet. Pahiten tökkii Freddy Miltonin Viljamin maailma, jonka sivut paino on lisäksi onnistunut sotkemaan keskenään. Sen sijaan **Timo Mäkelän** Juhani Ahon novellin mukaan piirtämä Vanha muisto on silkkaa sametista valettua dynamiittia.

Joka tapauksessa Laakia voi suositella vaativallekin sarjakuvan ystäväälle. Lehdestä löytyy pari herkkupalaa, jotka ovat jo sinällään kahden kymppin arvoisia. Sekavan kannen ei pidä antaa säikäyttää itseään.

Net ken ovat poteneet vieroitusoireita Helsingin Sanomien lopeutettua **lunavan** räkäkyvän karjapaimenen eli Punaniskan seikkailujen julkaisemisen, voivat huokaista helpotuksesta. Nyt samaa tuhtia tavaraa on tarjolla 52 sivun paketissa.

Punaniskaa piirtävän **Wallunhan** luulisi olevan tuttu kaikille Pelit-lehden lukijoille, ja vitsejä ovat sarjan varsinaisen käsikirjoittajan eli **Rauli Nordbergin** ohella olleet väntämässä myös sellaiset oudot otukset kuin **Nnirvi**, **J*** (*) sekä **Tuija**. Uudessa lehdessä Punaniskan maailmaan ovat tarttuneet myös vierailevat tähdet eli **Jussi Tuomola** ja **Timo Kokkila**. Myös Rauli Nordberg on piirtänyt muutaman sivun Punaniskan sivupotkun Törttö-Billin seikkailuja. Hänellä on valitettavasti jo Laakista tuttu tapa jättää sivujen ylä- ja alalaitaan stripin korkuinen marginaali, johon toivottavasti löytyy jatkossa täytettä.

Punaniskan hahmot on luotu alunperin sanomalehtikäyttöön. Lehden parasta antia ovatkin Punaniskan alkuajoilta kierrätetyt stripit, joita olisin kernaasti lukenut enemmänkin. Lehdestä 32 sivua haukkaavan pitkän sarjankin voi yhtä hyvin lukea yksittäisinä vitseinä kuin klassisena tarinana Punaniskan kolmesta koettelemuksesta Dollyn suosioon pääsemiseksi.

Joka tapauksessa on mukava nähdä suurten kustantajien tarttuneen lopulta myös kotimaisten tekijöiden tuotoksiin. Toivottavasti myös lukijat osaavat ottaa nämä uutuudet ostoslistalleen.



*) Minäkö mukamas jäävi kertomaan tästä uudesta, uljaasta, hienosta ja muutenkin erinomaisesta sarjakuvaeepoksesta? Ei, kyllä te jälleen kerran erehdytte henkilöstä.

PELIT

★posti

Postipino paisuu, paisuu ja paisuu. Kiitoksia upeista kommentteista. Tällä kertaa paneudumme hieman konesotaan, vai onko se sotaa? Seuraavassa lehdessä vielä mielipiteitä asiasta, jos jollakulla on uutta sanottavaa. Sen jälkeen päättämme keskustelun.

Kiitos nimimerkki General Shumway, kirjeesi on tutkittu ja luettu tarkasti. Muille lukijoille tiedoksi: hän vertaili PC-Formatin ja Pelit-lehden arvostelupisteitä. Kirje on kuitenkin niin pitkä, ettei tila riitä sen julkaisuun.

Vielä yksi asia: olisi hirmu kiva (ja auttaa julkaisua) jos kirjeessänne on oma nimenne: se jää ainoastaan toimituksen tietoon, jos niin haluatte.

Ja kirjeet osoitteella
Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Tietäväisille

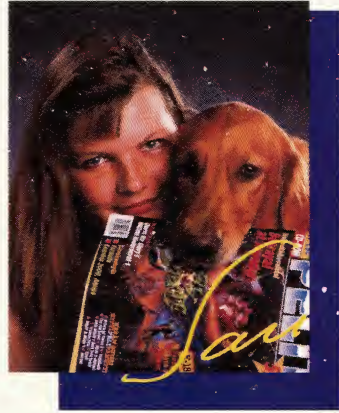
Asiani koskee PelitSeis-palstaa. Jos joku kysyy palstalla jotain, ja jos juuri sinä tiedät vastauksen, niin kirjoita! Jotkut ajattelevat: "Kyllä joku sinne kirjoittaa. Enpä viitsi vaivautua." Eihän PelitSeis-palstan systeemi toimi, jos te jotka tiedätte, ette viitsi vastata.

Tyttölapsi

Olemme täysin samaa mieltä, ja kiitämme niitä, jotka viitsivät vastata. Ja kuten lienette huomanneet, palintoja lähtee varsin usein.

Viimeisen kerran F1GP:stä

Formula One Grand Prixistä näyttää riittävän väittelyä. Se on jo aika selvää, ettei peli ole täydellinen. Omasta mielestäni realistisuus on sen parasta antia. Vakiosäädöt riittävät hyvin pitkälle. Luova reitinvalinta ei kyllä onnistu oikein missään. Jamesin "jarruta ja käännä viime hetkellä" -vinkki oli oikea tajunnan räjäyttävä. Kaikkea sitä julkaistaankin! Auto muuten kulkee nopeammin, kun kierroslukumittaa-



rin näyttäessä täysii vaihtaa isommalle vaihteelle. Kumma juttu.

Injected with a poison

F1GP:stä on saapunut toimitukseen noin 50 kirjettä. Tällä kertaa keskustelu päättyy tähän kirjeeseen, kiitos.

Korjauksia, korjauksia

Ja vähän pidemmältä jaksolta. Lehden 2/93 käännöskilpailussa oli virhe: kysymyksen ensimmäisessä kohdassa oli Reiska Tähtisumu ja kosmiset sukupuolenvaihtajat, vaikka tarkka suomennos olisi Reiska Tähtisumuinen ja kosmiset sukupuolenTAIVUTTAJAT. Ja toivoisin, että jokainen nyt tietäisi Niirvin oikean nimen olevan NIKO NIRVI. Äänikortin ostamista suunnitteleville sanoisin, että vain Sound Blaster on täysin Sound Blaster -yhteensopiva. Tämä ilmeni kaverini Pro Audio Spectrumissa, josta ei irronnut ääniä Ultima Underworld 2:een. Pompo

Käännöksissä on muistettava, ettei englanti käänny suomeksi sana sanalta, tai tulos on luokkaa "Tohtori Fredin päästä sojottavat tuntosarvet". -Oskari Nirvi.

Korteista

Huomasin että kansiotilaukorttiin ei pystynyt merkitsemään määrää. Laittakaa vuoden sisällysluettelo ehdottomasti joulu-

kuun lehteen. Role Playing Forever: olen täysin samaa mieltä kanssasi. Laittakaa ihmeessä se roolipelipalsta!

Tommi

Tästä roolipeliasta: Suomessahan ilmestyy muutamakin roolipelilehti, joita mitä ilmeisimmin tekevät roolipelaamiseen henkeen ja vereen vihkiytyneet tekijät. Eikö olisi asiallista tukea näitä pioneereja tilaamalla heidän lehteään kuin jatkaa keskustelua Pelit-lehden laajentamisesta?

Aselepo vai sota

Tässä vähän kommervenkkiä Aselepo konesotaan -nimimerkille ja muillekin PC-faneille. Kyllähän omaa konettaan saa kehua/haukkua vaikka pilviin/pohjamutiin asti, mutta toisen koneen haukkuminen on tyhmää. Varsinkin jos ei ole käytännössä kokeillut kumpaakin. Minulla itselläni on PC486/33.

PuuCee the Mammutti saa minulta lohharin liekkejä ainakin HUONOSTA muistinhallinnasta. Prosessorin nopeuskaan ei riitä, jos yksi ainoa joutuu tekemään kaikki työt. Onkin oikeastaan huvittavaa, että PC:n pelastajaksi mainittu Windows näyttää havainnollisesti koneen tehon lopunisen vaikka suurilla hertsimäärillä ajellaankin. Jatketun muistin käyttäminen 32 bitin protected moodissakin on melkein utopiaa ja helkutin hidasta. 640 kilotavua on vieläkin PC:n suurin järkevästi käytettävissä oleva muistimäärä.

CD-ROMkaan ei tuo tullessaan pelkkää hyvää. Jos pelitalot vääntävät tekeleensä CD-ROMille, seurauksena on että pelejä ei voi kopioida samaan malliin kuin ennen. Se on sitten pelkästään pelaavalle sama ostaako CD-ROM-superkonsolin vai sitten PC+CD-ROMin, jossa ruutu nykii ja paukkuu texture mapping -grafiikan vallattoman fantastisissa tilkkutäkissä lentokoneen putputtaessa ohi mopon vauhdilla. Sitä paitsi, jos otetaan huomioon PC koneena, niin CD-ROMin liittäminen siihen on sama kuin jos liittäisi kiintolevyn taskulaskimeen (jos lioittelu sallitaan). Summa summarum: 386/486-prosessoriteknikka ei YKSIN riitä Windowsin tai Strike Commanderin kaltaisille tehosyöpoille.

Thanks God for a bomb

Paljonko?

"Amigaa ollaan oltu tappamassa viimeiset kolme vuotta ja vieläkin se porskuttelee. Tällä hetkellä Suomessa on noin 250 000 Commodore-merkistä tietokonetta. Tällainen kanta ei ihan

helposti häviä." Näin aloitti Commodore Finlandin Eero Walden tekemän haastattelun Pelit-lehden numerossa 6/1993. Tätä haastattelua haluaisin hieman kritisoida.

Koko haastattelussa on mielestäni lievä aivopesun makua. Haastattelun alussa E.W. yrittää ilmiselvästi antaa sellaisen käsityksen, että Suomessa olisi 250 000 Amigaa. Näinhän asia ei tietysti ole, sillä Commodore on valmistanut kaikkea mahdollista PC:ineistä PC:ihiin. Yksin kuusnelosia uskoisin olevan puolet tuosta neljännesmiljoonasta.

Loppupuolella hän totesi, että Amigoita on vuoden sisällä myyty noin 7 500 kappaletta, ja hän arvioi myyntikäyrän olevan pikemminkin kasvava kuin laskeva. Lasketaanpa.

Amigaa on myyty Suomessa syksystä 1987, josta on siis tasan kuusi vuotta. Jos Amigaa ollaan siis myyty 7 500 kpl vuodessa, on kaava $6 \times 7\,500 = 45\,000$ tosi. Eli Suomessa olisi noin 45 000 Amigaa, EDELLYTTÄEN, että koneita olisi aina myyty yhtä paljon kuin nyt. Tämän puolesta puhuu myös Market Visionin tekemä tutkimus, jonka mukaan Suomessa on noin 752 000 mikroa, joista 91 % on PC:itä.

E.W. päättää haastattelun seuraavasti: "Miksi lopettaa pelimaahantuonti, kun koneita on Suomessa kuitenkin satojatuhansia?" Tämä sisältää parikin komppaa. Ensinnäkin, Toptronics on oman käsitykseni mukaan lopettamassa pelimaahantuontia siksi, koska PELIT EIVÄT MENE KAUPAKSI! Ei siis auta, vaikka koneita olisi 5 miljoonaa, koska kaikki vain kopioivat. Toinen komppa on se, että Suomessa ei todellakaan ole "satojatuhansia koneita", kuten Eero Walden antoi ymmärtää.

Man & Manin Timo Lehtonen totesi, että "Lehdistössä on povattu kaikkien muiden käyttöjärjestelmien kuolemista kuin PC:n." Hänelle tiedoksi, että ei se PC ole mikään käyttöjärjestelmä, vaan konetyyppi, jossa taas voi käyttää lähes mitä tahansa käyttöjärjestelmää MS-DOSista OS/2:een ja UNIXista Applen System 7:ään.

Totuus julki

Kiitän asiallisesta ja kriittisestä vastineesta. Haastattelun ei suinkaan ollut tarkoitus "aivopestä" tai harhaanjohtaa lukijoita vaan kertoa joitakin faktoja Commodoren/Amigan tilanteesta Suomessa.

Nimimerkki viittää, että olen harhaanjohtavasti ilmaissut Suomen konekannaksi neljännesmiljoonan pyrkien kuvaamaan luvulla Amigan kokonaislukumäärää. Edelleen hän viittää haastatteluni sisältäneen

"kompia". Näin ei asian laita ole.

Tahdoin haastattelussa ilmaista kokonaistilanteen niistä laitteista, jotka on rakennettu toimimaan puhtaasti Commodoren omalla käyttöjärjestelmällä. Olisiko Amigaa ilman kuusnelosta? Petri Lehmuskoski totesi, että C64:n pelejä myydään enemmän kuin Amigan pelejä. Voidaanko näin ollen sivuuttaa koko C64-kanta olankohautuksella? C64:n jälkeen markkinoille tuli Amiga. Amigan rinnalla uutuutena lanseerataan CD32-pelikonsoli. Pitäkö kaikki laitteet "lokeroida" ennen kuin myytyä kokonaisuutena voidaan laskea?

Nimimerkki viittaa edelleen, että luku sisältää myös Commodoren MS-DOS-pohjaisia PC-laitteita. Commodoren valmistamia MS-DOS-koneita on Suomessa myyty Commodoren muihin tuotteisiin verrattuna varsin vähän, muutamia tuhansia.

Kirjoituksen lopussa nimimerkki tarttuu Timo Lehtosen pieneen lapsukseen PC-laitteiden käyttöjärjestelmistä huomaamatta vastaavaa virhettä omassa kirjoituksessaan. Mikä ihmeen ero on mikrolla ja PC:llä? Ymmärtäkseni mikro(tietokone) on suomenkielinen vastine englanninkieliselle "personal computer" -termille.

Oletan kuitenkin, että tekstissä PC:llä tarkoitetaan MS-DOS-käyttöjärjestelmällä toimivia laitteita ja mikrolla kaikkia henkilökohtaisia mikrotietokoneita. Jos olen ymmärtänyt tekstin oikein, ja että Market Vision tarkoittaa kaikkia maahamme myytyjä mikroja, en todellakaan allekirjoita tutkimusta kokonaisuudessaan. Jos myytyjen mikrotietokoneiden kokonaisuutena MV:n tutkimuksessa pitää paikkansa, tämä tarkoittaa sitä, että prosentit loppuvat kesken, ennen kuin Apple tai Atari on saanut siivuakaan. Jos taas MV:n tutkimus kattaa ainoastaan laitteet, joita käytetään työympäristössä, voidaan olla oikeilla jäljillä. Suurin osa tietotekniikan toimistotyökaluista on MS-DOS-pohjaisia. Kokonaisuudessaan kakkonen välillä 1987-93 on joko Apple tai Commodore, veikkaisin jälkimmäistä.

Kuinka paljon tästä noin neljännesmiljoonan konekannasta sitten on Amigaa? Amigan myynti (Amiga 1000) alkoi Suomessa 1986. Vuonna -87 myytiin ensimmäiset Amiga 500:t. PCI Datan virallinen ilmoitus vuonna -91 kertoo (C64 myynnin ohella) 110 000-120 000 Amigan kokonaisuutena. Näiden lukemien päälle on laskettava Man & Manin ja Toptronics Ky:n myymät sekä ns. harmaatuontilaitteet viimeiseltä kahdelta, kolmelta vuodelta. Kokonaisuutena lienee noin 150 000 laitetta - siis Amigaa - ja C64:n osuudeksi jää kunnioitettavat 100 000 laitetta.

Pelimyynnin kannattamattomuuteen taas on synynä kaikki, jotka koneissaan pyörittävät kopioituja ohjelmia. Näin ollen ymmärrän varsin



hyvin Petri Lehmuskosken huolen pelikaupan kannattamattomuudesta. CD-levylle tallennettujen pelien leviäminen todennäköisesti parantaa pelimaahantuojien ja -kauppiaiden tilannetta.

Parhain terveisin

Commodore Data
Eero Walden

Amigan puolesta

Tässä on vastakaikua A1200:n omistajilta Phantom Lordille ja muille PC:n omistajille. Phantom Lord väitti, että 256 värin grafiikkatila hidastaa A1200:ta liikaa. Mutta A1200:ssa on erikoispiirejä, jotka hoitavat grafiikkaa, eli hidastumista ei paljon tapahdu.

A1200 pystyy näyttämään resoluutiot 320 x 200 - 1280 x 1024 ja kaikissa resoluutioissa värejä 2-262144 16 777 216. Paltv-standardi, joka on käytössä Suomessa, pystyy esittämään korkeintaan 262144 väriä kerrallaan. Esimerkiksi Star Trek V:n efektit on tehty A1200:lla. Valmistautukaa ilmiöön nimeltä CD32. Mikä se on, kuulen sinun, lukija, kysyvän. Siinäpä se, Pelit-lehti ei ole maininnut sitä sanallakaan. Miksi lehti tekee sivun jutun PC:n uudesta tikusta, muttei kerro Amiga CD32:sesta sanallakaan? Ilmeisesti lehteä tekee nippu PC-lähetysaarnajia Marsista!

Tunnustetaan, että joskus kun tulee jokin PC-peli, joka ei tule Amigalle. Vaan eipä hätää. Minulla on Amigassani myös PC 486, Mac Quadra ja C64! Tämän mahdollistaa emulaattori EMP-LANT. Aivan, maksan vain 3500 markkaa ja saan PC 486:n SVGA:lla. Emulaatio on 100-prosenttinen, ei mitään eroja tai hidastuksia. Ja kaikkia voi käyttää yhtäaikaa moniajossa!

Toivottavasti tämä sai teidät, hyvät lukijat, heräämään todellisuuteen ja ymmärtämään, että Amiga On Paras. Ottakaa nyt, PC-friikit, kantaa.

Amigisti

CD32 lienee sama CD32, josta oli monta sanaa numerossa 5/93 sivulla 17.

Monenlaista

Nimimerkki Phantom Lord, ei ole ihme, että on konesotaa, kun on sellaisia ääliöitä kuin sinä. Jos 486 on kerran kivikautinen, niin osta sitten Sega. Konsolit ovat lastenleluja. PC- ja Amiga-pelurien pitäisi pitää yhtä puolta konsoleita vastaan. Lisäksi sa-

noit "potkikaa Piirat ulos lehdestä", minä potkisin mielelläni sinut alas parvekkeelta.

Antti the Fearless Warrior

Konsolikeskustelu ei sitten ala uudestaan tämän kirjeen perusteella, ettäs tiedätte.

Ei ainoastaan amigistit

Pelit 5/93:ssa nimimerkki Aselepo konesotaan kirjoitti, että amigistit keuhuvat Amigaansa ja yrittävät tukahduttaa PC:t. Ehkä näin on, mutta nimimerkki ei ollenkaan kertonut, mitä PC:n omistajat tekevät. Tunnen viisi-kuusi PC:n omistajaa, jotka aina nähdessään jonkun Amigan omistajan rupeavat haukkumaan Amigaa. Itse omistan Amiga 600HD:n eikä minulla ole mitään PC:tä vastaan, mutta halusin vain oikaista nimimerkin tekstiä.

AmigaPC/PCAmiga, why not?

Käsiädessä

Tuija Linden sanoi olevansa jumiissa Black Cryptin tasolla 7, julkaiskaa ohjeet, sillä olen 11 vuotta, enkä ymmärrä englantia tarpeeksi. Kaipaen konesodan loppumista, kuten varmasti moni muukin lehden lukija.

Käsiädessä käy tietokoneiden tie kohti konsolien tuhoa

Historian havinaa, enpä muista mihin jäin jumiin. Black Cryptissä on se ongelma, että ohjekirjan karttojen mukaan pelin pystyy pelaamaan läpi, ongelmaksi jää vain oikeitten aseitten keksiminen muutamaan hirviöön sekä muutaman loitsun soveltaminen. Tästä syystä emme ole koko ratkaisua julkaisseet. Pyydä vanhemmiltasi apua karttojen tulkitsemisessa, niin pääset varmasti eteenpäin. -tl

Tietokone-faneille

Omistan AMIGAN ja luettuani Pelit-lehden numeron 5/93 raivosuin toden teolla PC-käyttäjiiin. Macin käyttäjät ovat tuhat kertaa asiallisempia. Minulla oli kylässä PC-pelaaja ja ensimmäiseksi hän sanoi nähdessään Amigan:

"Amiga on paska.". Ja koko ajan sain kuulla kuinka erinomainen kone PC on. PC-fanaatikot ovat aivan samanlaisia kuin Amiga-faneille kirjoittaneen PC-käyttäjän tuntemat amigistit. Tämä ei toivottavasti koske kaikkia, sillä uskon ja toivon että suurin osa Amiga-, Atari- ja PC-käyttäjistä eivät ole kone-rasisteja.

Minulla on yksi ratkaisu konesodan lopettamiseen, joka tietenkin vaatisi suuria investointeja. Mielestäni konesodan voi lopettaa vain perustamalla oma lehti Amigalle ja toinen PC:lle. Perustelen väittämäni näin:

1. C-lehdessä (muistoa kunniottaen) ei koskaan tarvinnut lukea typeriä "mun kone on parempi..." juttuja. Näin olisi myös harrastajan PC-lehdessä jos semmoinen olisi. Nykyiset kun on tarkoitettu lähinnä mikrotukihenkilöille ja toimistonjohtajille.

2. Toimittajat voisivat keskittyä edustamansa koneen kaikkiin puoliin paremmin. Esimerkiksi 5/96 Pelit-lehti vastasi VideoKidin kysymykseen vaillinaisesti, sillä Amigalle on DSP-kortti.

3. Ei tulisi PC-henkilöiltä Amiga-aiheisia juttuja ja toisinpäin. Mielestäni peliarvosteluissa ei saisi halvearata muita koneita. Esimerkki PC-pelin arvostelusta: "Välkkyy kuin Amigan HAM-ruutu". Jos arvostelija olisi puolueeton hän olisi kirjoittanut jotain seuraavaa: "Ohjelmoijat ovat tainneet käydä kahvilla silloin kun olisi pitänyt hioa objektien liikutusrutiineja.". Jos arvostelija tuntisi Amigan niin hän tietäisi, että HAM-moodi ei välky, ellei se ole interlace-moodissa.

Mielestäni konesota ei kuulu Pelit-lehteen, sillä tähän on softa- eikä mikään hardis-lehti. Kiitän hyvistä lehdestä, vaikka se onkin vain pelilehti.

Aselepoa kannatan minäkin

"Vain pelilehti"...?

PC on pala kurkussa

Parahin Phantom Lord. Miten olisi Tom-Talk-Lord tai Lord-Tom, senkin joulupukin partakarvan kutittaja! Minua jyräsi tuollainen A1200:n pilkkaaminen. PC:stä voidaan olla monta mieltä ja järkevästi ajateltuna: kumpi ompi parempi, oma onni vai toisen pommi? Eli PC:n käyttöjärjestelmä on hieman "out of control". Amigaa osaa käyttää kuin rannekelloa. PC on kuin pala kurkussa tai influenssa. P.S. Virukset ovat aivan oikein piraille!

B.A.D. -76

Yhdymme P.S.-kohtaan.

PELIT PELIT PELIT

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN!

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **198 mk.** 3K02

☐ Tilaan **MikroBITIN** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **220 mk** 3K05

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä asiakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **208 mk.** 3K04

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastauslähetykset
Sopimus 01620/50
01003 Vantaa 300

Helsinki Media
Erikislehdet
maksaa
postimaksun

Tilaa kirjat ja ohjelmistaukset NYT TOSI HALVALLA!!!

- ☐ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 59 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 59 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 59 mk (norm. 165 mk)
- ☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 145 mk
- ☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 75 mk (norm. 145 mk)
- ☐ 61307 Basicista konekieleen 65 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 150 mk
- ☐ 61310 ST-käyttäjän käsikirja 75 mk (norm. 175 mk)
- ☐ 61325 PC:n käytön perusteet 125 mk
- ☐ 61314 Ohjelmistaukset 1991 Amigalle 34,50 mk (norm. 69 mk)
- ☐ 61324 Bittinikkarin käsikirja 155 mk
- ☐ 61329 PC Pintaa syvemmältä 155 mk 3C02

Kirjojen ja listausten lähetykskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

☐ 64701 **Pelit-lehden säilytyskansio 36 mk, ___ kpl.** 3C01

Lähetykskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 tai useampi kappale.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikislehdet
Asiakaspalvelu
Vastauslähetykset
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

Helsinki Media
Erikislehdet
maksaa
postimaksun

Purkista

Minulla on 1200-baudinen modeemi ja kun yritän imuroida jotain pidempää peliä, aika loppuu kesken.

Sami Eriksson

Suosittellemme nopeampaa modeemia, sillä se maksaa itsensä hyvin nopeasti takaisin puhelinmaksuissa.

Onko purkissa paikka, mihin ilmoittaa, jos haluaa pelata modeemiyhteydellä? Voiko 2400-modeemilla olla yhteydessä 9600-modeemiin?

Star Wars -fani

Purkkiin voi jättää viestejä lukijoiden viestit -alueelle. Hitaalla modeemilla voi olla yhteydessä nopeampaan.

Mistä saa pakattujen tiedostojen purkuohjelmia? Pystyykö modeemi vastaanottamaan fakseja pois päältä ollessaan?

Mr N.O.P.P.

Purkeista. Pelit-BBS:ssä on ohjelmat siellä käytettyjen pakettiformaattien purkuun. Ei pysty vastaanottamaan fakseja.

Äänikorttitestistä

Missä olivat äänikortit Adlib Gold 1000 & 2000, Disney Sound Source, PC Symphony, Covox Soundmaster+ & 2, Media Concept, Viwa Maestro, Windows Sound System, Sound Sense Total, Gallant SG 3000, Turtle Beach Multisound jne? Olisin toivonut kattavampaa arvostelua.

Närkästynyt

Yritimme saada katsaukseen kaikki ne kortit, joille on maahantuoja Suomessa. Kortit hankittiin touko/kesäkuussa, ja katsauksessa olivat kaikki kortit, jotka meille toimitettiin.

Talasmaalle

Pelit 6/93 Shadow President -arvostelussasi oli pieni moka. Ihmettelit Norjan ja Tanskan yhteistyöhaluja. Sattumoisin ne kuuluvat Natoon. Atlantin liitto on pitkäaikainen liittosopimus, jonka puitteissa Yhdysvallat on sitoutunut puolustamaan Länsi-Eurooppaa. Sopimus toimii varmaan myös päinvastoin. Muuten olet hyvä peliarvostelija. Tsemppiä.

Runeg Barkilainen, barbaari

Kyllä naapurimailta olisi syytä odottaa jonkinlaisia solidarisimia.

Lehden linjasta

Pelit 5/93:ssa nimimerkki Ke-

rouac ja Damiano halusi lehteen palstan, jossa opetettaisiin tietokoneen käyttöä aloitteleville. Vastasitte ettei juttu kuulu lehden aihepiiriin. Samassa lehdes-
sä oli kuitenkin monta sivua tekstiä postipeleistä ja japanilaisista sarjakuvista. Kummatko-
han kuuluvat paremmin tietoko-
neisiin ja Pelit-lehteen? Samassa kateudesta ja siitä, ettei isukki oli ostanut heille yli kymppiton-
nin maksavaa 486:sta.

T-2000

Konejutut ja testit eivät ole Pelit-lehden aiheita muuten kuin pelaamisen kannalta. Eli jos testaamme jotain tai opetamme jotain, siitä täytyy olla nimenomaan hyötyä pelaamiseen eikä sitä tietoa ole muista lehdistä saatavilla. Postipeleistä taas pyydeltiin juttua paljon, japanilaiset sarjakuvat kuuluvat sarjaan "omien intressien puffaaminen".

Ratkaisematta?

Mitkä pelit Niko Nirvi on pelannut läpi? Entä onko tullut vastaan niin vaikeaa peliä, että on jäänyt ratkaisematta?

Hired Guns

Monta. On, monta. -nn

Missä viipyy kuuslankku?

Olen onneton C64:n omistaja. Olin jo täysin siinä uskossa, että kaikki pelitalot ovat hylänneet meidät kuuselostelijat. Jonkin aikaa sitten törmäsin kuitenkin Street Fighter II:n C64-versioon! Voisitte alkaa arvostella myös kuusnepan versioita.

Wertti, velho

Niinhan me voisimme. Syystä tai toisesta meille ei kuusnelosversioita tihtu sen enempiä tietoa kuin pelejä.

Star Trek -vetoamus

Heliheijaa vaan! Vetoan nyt kaikkiin Pelit-lehden Star Trek -fa-
neihin: lähetetään uusi kirjeal-
to MTV3:lle ja muistakaa, ei uh-
kailuja. Nnirvi muuten voisi pa-
kinoida Star Trekistä ja sen koh-
talosta Suomessa.

Captain Jean-Luc Picard

MTV3:n osoite on MTV, Katsojapal-
velu, Ilmalantori 2, 00240 Helsinki.

Paketin merkinnät

Ostimme X-Wingin ennen sen arvostelua Pelit-lehdessä. Soitim-
me parin postimyyntiliikkeen-
seen ja kyselimme pelin laite-
vaatimuksia. Liike A ilmoitti peli

Tarkkuutta kaivataan

Lehdessä 5/93 nimimerkki Onneton valitti muistiongelmista ja te annoitte vastaukset, jossa väititte että kiintolevyn tuplauksesta on päästävä eroon, mutta näin ei tosiasiaa ole. Päätin lähettää käynnistystiedot joilla saa yli 600 kilotavua perusmuistia vapaaksi.

PC-Man

Nämä siis DOSin kutosversioon:

```
Config.sys:
device=c:\dos\himem.sys
device=c:\dos\emm386.exe noems x=c000-c7ff
dos=high,umb
devicehigh=c:\dos\ansi.sys
country=358,850,c:\dos\country.sys
devicehigh=c:\dos\obslspace.sys /move
devicehigh=c:\dos\mouse.sys
files=20
buffers=20
autoexec.bat:
rompt $p$g
path c:\dos
loadhigh c:\dos\keyb su,850,c:\dos\keyboard.sys
loadhigh c:\dos\doskey.com
```

vaativan vähintään 386:n. Liike B ilmoitti sen toimivan 286:lla. Luotimme firmaan B ja tilasimme pelin. Paketissa luki 386 VGA! Toisaalta paketin sisällä olevassa ohjekirjassa luki, että peli toimii perus-PC:llä. Peli toimi moitteettomasti 286:llamme. Tutkimme pakettia hieman tarkemmin, ja huomasimme pakettiin liimatun tarran alla tekstiä. Revimme tarran pois ja sieltä paljastui alkuperäinen paketin info, jossa luki: 286 VGA. Löysimme myös toisen tarran, joka väitti, että peli vaatii yhden megan muistin ja hiiren tai tikun. Repäistyämme sen pois, alta paljastui teksti: muistia 640 kt ja peli toimii näppäimistöltä. Samaisessa tarrassa ei hiiskuttu Windowsista mitään, kun taas laatikko kertoo pelin toimivan myös Windowsin alla. Miksi kuluttajille ei kerrota pelin todellisia laitevaatimuksia?

Two guys torm Andromeda

Johtunee siitä, että paketit on painettu turhan aikaisin.

Roolipelipalsta

Mielestäni roolipelit kuuluvat mukaan siinä missä tietokonepelitkin. Palstaan voisi pistää vaikka uusien pelien ja lisäosien arvosteluja, sääntölisäyksiä eri peleihin ja roolipelaajien kirjoja. Wexteenille lisää palstatilaa. Piirat ulos ja Nirville lisää arvosteltavaa. Max & Moritz on mielestäni outo ja harhaanjohtava nimi vinkkipalstalle: järjestäkää kilpailu uudesta nimestä.

AMS

Meistä Max & Moritz oli hauska, kertokaahan muut lukijat, mitä mieltä olette. Mikä olisi parempi nimi?

Sierra & Lucas

Minua on aina vähän ihmetellyt tämä Sierran mollaaminen sen muka "antiikinaikaisesta" ja Lucasin kehuminen "tulevaisuuden" salamannopeasta käyttöliittymästä. Mitä erikoista siinä Lucasin liittymässä oikein on? Mielestäni se on sekava. Sierralla taas kaikki ovat simppeleisti ikoneina ja tulevat vuoron perään esiin, kun hiiren nappia painaa. Eikä ikonilaatikko vie puolta ruudusta, niin kuin Lucasin. Kuka väittikään, että hiiriohjatut seikkailut ovat hetkessä ratkaisuja? Taitaa olla toisinpäin.

Ja sitten tämä suhteellinen musiikkikäsitys. Sierraa haukutaan huonosta musiikista. Mutta entä Lucas? Kuuluisa iMuse-tekniikka on saanut suuren suosion, mutta ei siinä paljon musiikista välitetä. Ja sitten vielä nämä kerrasta poikki -ongelmat. Lainaen erään henkilön sanoja: "Ja kun velä niihin #%%&\$:n kerrasta poikki -ongelmiin törmää kerran viidessä minuutissa." Eikö ole normaalia, että ihminen kuolee, jos hän esimerkiksi putoaa jostakin korkealta? Mutta Lucasin hahmot ovat kauniita, rohkeita ja kuolemattomia. En halua loukata Lucas-faneja, mutta mielestäni teidän ihailussanne on virhe, jota ette itse tiedosta.

Maanmatonen

Niinhan ne ovat, The Bold and The Beautiful, kuolemattomiakin, ainakin Suomessa nähdyissä jaksoissa. Mitä tulee käyttöliittymämielityksiin, ne ovat makuasia.

Miten onkaan

Numerossa 5/93 kerroitte, että Spectrum Holobyte on ostanut enemmistön MicroProsesta ja

William Stealey on eronnut virastaan. Onko se totta, kertokaa tarkemmin!

Eräs MicroProse-fani

On se totta. Bill Stealeyn lisäksi myös Sid Meier on häipynyt MicroProsen palkkalistoilta. Englannin MicroProsea on karsittu kovalla kädellä, noin 50 ihmistä on saanut lähteä. Väitetään kuitenkin, että kaikki MicroProsen suunnittelemat pelit julkaistaan, mutta saa nähdä.

Sotastrategiat hukassa

Olen harmikseni huomannut sotastrategiapelien poissaolon lehdestä. Markkinat ovat niitä väärällä: Clash of Steel, High Command, Napoleonics, Fields of Glory. Snuorissa ja nuorissa aikuisissa on kyseiselle pelityypille todella vankka kannattajajoukko.

Maarosen Kyrkö

Clash ja Fields arvosteltiin viime numerossa. Strategiapeleissä on pari ongelmaa: osalle softataloja ei mene päähän millään, että Suomessa pelataan muutakin kuin tasohyppelyjä ja beat'em-uppeja. Ainoa raskas strategistimme on Talasmaa, jonka aika aina silloin tällöin on todella rajallinen. Missään nimessä emme sotastrategiaa sorsi!

Konsolimainoksia

Miksi lehdessä on konsolimainoksia, vaikka konsoleita ei lehdessä käsitellä?

Älykääpiö

Saa Pelit-lehdessä mainostaa vaikka hilseshampoita, jos haluaa, mutta emme me niistä kuitenkaan kirjoita.

Parhaat palat

Sain lehden 5/93 ja ilahduin, että mukana on CD-ROM. Hyvä, että pysytte kehityksessä mukana. Parhaimmat palat lehdessä olivat: postipelijuttu, postipalsta ja Toptronicsin 10-vuotisjuhla. Mitä tarkoittaa Nnirvin niin usein mainitsema V-käyrä? Entä mitä Nnirvi tarkoitti Imperial Pursuitin arvostelussa sanoessaan: "odottakaapa, jähka saan oman Tour of Duty ni joskus valmiiksi!"

Luke Skywalker

V-käyrälle on pitempi nimi, josta äitisi ei pitäisi. Mitä korkeammalle V-käyrä nousee, sen lähempänä on aivojen verisuonien katkeaminen, pelilevykkeiden aerodynaaminen testaus ja tietokoneen elämänsäkaaren yhtiäminen katkeaminen. Tour of Duty ei ole sen monimutkaisempi operaatio kuin Shareware-tehtäväeditorilla leikkiminen. Yllättävää kyllä, projekti onkin työläämpi kuin uskoin. -nn

PARASTA MITÄ VOIT TIETO-KONEELLESII TARJOTA:

FRONTIER Amiga 250,-/PC 295,-
PRIVATER PC 360,-
FLIGHT SIMULATOR 5 PC 400,-
- SAN FRANCISCO SCENERY 295,-
HIDED GUNS Amiga 230,-
NHL HOCKEY PC 329,-
COMBAT AIR PATROL Amiga 230,-
LANDS OF LORE PC 250,-
JURASSIC PARK
Amiga 199,-/PC 250,-

Jos löydät parempia pelejä tai parempia tarjouksia, hanki ne!

Sekä tietysti muut eniten myydyt

PC:lle:

Air Combat Classics	360,-
Gateway II	319,-
Pirates Gold	330,-
Seal Team	330,-
Silver Seed (Ultima VII Part II:lle)	199,-
Shadow of Yserbius	330,-
Street Fighter II	260,-
Stronghold	319,-
Syndicate	319,-
Wing Commander Academy	295,-

Amigalle:

Air Force Commander	260,-
Alien III	220,-
Dogfight	280,-
Dune II	250,-
Goal	230,-
Gunship 2000	280,-
Flashback	250,-
Soccer Kid	240,-
Syndicate	280,-
Space Hulk	280,-

Ja vielä rajoitettu erä:

Ashes of Empire	PC 129,-
Champions of Krynn	Amiga 179,-
Nigel Mansell	Amiga 129,-
Pools of Darkness	Amiga 179,-
Quest for Glory II	PC 149,-
Railroad Tycoon	PC 169,-
Rex Nebular	PC 169,-
Secret of the Silver Blades	Amiga 179,-
Sensible Soccer 92/93	Amiga 149,-
Special Forces	PC 199,-
Thunderhawk	Amiga 129,-/PC 149,-
Wordtris	PC 129,-
Zool	Amiga 149,-/PC 169,-

Soita heti 931-130 292 TRIOSOFT!

Ja tilaa!

Kysy myös muut huiumat uutuuudet - vaikkapa tässä lehdessä esitellyt - ja mitä tahansa muutakin.

TRIOSOFT
PL 78, 33211 TAMPERE

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks,
nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Ultima 7

Hieman epämoraalista apua Mustaan Porttiin. Jos haluat roppakau-
palla rahaa kannattaa murtautua
Britannian kauppaan. Tapa rahan-
vaihtajanainen, jolta saat avaimet
kaikkiin oviin (yksi kotona pöydäl-
lä). Jotta saisit kullat vaihdettua ra-
haksi, herätä hänet henkiin Lord
Britishin luona.

Jos mieli tekee kokemuspisteitä
kannattaa mennä Britannian hevos-
myyjän luo ja murhata lehmä si-
sään-ulos-tekniikalla. Näin tappaes-
sasi sisällä, ulkonaolevat uusiutuvat
ja päinvastoin. Bonuksena saat yllin
kyllin ruokaa ja Avatar nousee par-
haimmillaan 7. tasolle. Eikä muuta-
masta lehmästä ole hengenvaaraa.

Jos haluat kunnon aarteita, ota
mukaasi tulimiekka ja taikakirja.
Mene Dungeon Destardiin. Batlin
neuvoo tien tänne suorittaessasi
tehtäviä, jotta voisit liittyä Fel-
lowshipseihin. Muista varoa lattiol-
la olevia caldropseja, jotka tekevät
pahaa jälkeä, mikäli niille erehtyy
astumaan. Destarin lohharista saa
rutkasti rahaa ja kokemusta.

Seprents Holdin eteläpuolella
olevassa saarella on pikkuluola,
jossa makaa kuollut merirosvo hui-
mine aarteineen. Muista ottaa kum-
mankin luolan suulta caldropsit
pois. Löydät täältä myös lasimiek-
koja.

Saat huimasti Spiderssilk-taikare-
huja, kun kävelet Embath Abbey-
hyn johtavalla tiellä, mutta et ylitä
siltää, vaan jatkat rantaviivaa ylös-
päin, kunnes tulet paikkaan, jossa
on paljon sieniä. Lähde vasemmalle
ja ennen pitkää saavut metsään, jo-
ka on täynnä hämähäkinseittejä.
Muista ottaa mukaasi taikajousi ja
nuolia.

Buccaneers Denistä mene yöllä
kylpylätaloon (sisäänpääsy maksaa
300, mutta on kannattava sijoitus).
Suuntaa yläkertaan ja vipua vääntä-
mällä pääset huoneeseen, jossa on
kaksi vipua. Toista vääntämällä ala-
huoneen ovi avautuu ja pääset kah-
mimaan rahaa, jalokiviä ja varusteita.
Kun tuhoat kuutiot, ota tulimiek-
ka mukaasi.

Ultimisti parhaasta päästä

Strike Commander

Tallenna pelisi ja tee siitä varmuu-
den vuoksi kopio. Editoi tiedostoa



Dark Sun: Nuolen kohdalla seinässä on salaovi.

T

ällä kertaa saimme
paljon tekstiä levyk-
keellä, kiitos teille.
Jos teksti on levyk-
keellä tai jos käsiala
on selvää, on paljon todennäköi-
sempää että vinkkinne julkaistaan
ja/tai palkitaan. Tällä kertaa yllä-
tyspaketti lähtee P. Skywalkerille
ja H. Sololle Star Control 2:n rat-
kaisun korjauksista.

Ja postia edelleen osoitteeseen
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki.

Ultima V

Tavaroita:

CROWN Blackthornin linnan
katolla olevasta, Gargoulien
vartioimasta huoneesta (Tarvitset
Skull Keyn).
AMULET Alamaailmasta (Destard).
Luolan suulta kaakkoon.
SANDALWOOD BOX Lord Britishin
linnan katolla olevasta huoneesta
(Tarvitset Skull Keyn). Vartija vaihtuu
keskipäivällä. Soita soittimella
6789878767653.
SCEPTRE Shadowlordien linnasta
Stonegatesta. Linna sijaitsee Covesta
pohjoiseen olevan vuoriston keskellä
(View a gem).
GLASS SWORD Shamesta hieman
pohjoiseen olevan vuoriston keskellä
(View a gem).
JEWEL SWORD AND SHIELD Sano
jewel Windemeressä Thrudille. Sala-
sana on Dawn.
MYSTIC ARMS Hythlothin alamaail-
masta. Mene alusta pohjoiseen, kun-
nes tulet tulivuorelle, Mystic Arms on
sen keskellä.
BLACK BADGE Windemeressä. Sa-
no noidalle Oppression ja Impera.
MAGIC CARPET Samasta huonees-
ta kuin Sandalwood Box.
SEXTANT Greyhavenin majakasta
Trinsicin eteläpuolella. Kysy.
SPYGLASS Farthingista (Saari Jhe-
holmin eteläpuolella).

GRAPPLE Kysy Lordilta Grapplesta.
MANDRAKE Etsi keskiryön aikaan
Bloody Plainsilta kohta jossa on vain
yksi suopala, koordinaatit D.G.L.G.
NIGHTSHADE Etsi keskiryöllä Spi-
ritwoodista paikka, jossa on vain yksi
tiheä kohta, koordinaatit I,J,C,M.
SHARD OF HATRED Wrongin ala-
maailmasta. Mene luolan suulta ete-
lään kunnes tulet vuoristoiselle alu-
eelle (View a gem) ja kiipeä keskelle
Grapplen ja gemien avulla.
SHARD OF FALSEHOOD Deceitin
alamaailmasta. Mene itään ja käytä
Blink-loitsua päästäksesi vuorten toi-
selle puolelle. Järven keskeltä ovas-
ta saaresta saat shardin.
SHARD OF COWARDISE Hythlothin
alamaailmasta. Etene Blink-loitsua
käyttäen alusta luoteeseen.

Mantrat:

justice beh, valor ra, honor summ,
humility lum, spirituality om, compas-
sion muh, sacrifice cah, honesty
ahm.

Luolat:

despise viilis, hythloth ignavus, cove-
tous avidus, destard inopia, wrong
malum, shame infama, deceit fallax.
Petri Marjeta

Privateer

Kun haluat päästä juonen päähän
kiinni, lennä New Detroitiin ja käy
baarissa.

Nnirvi

Dark Sun: Shattered Lands

Viemäreissä älä unohda etsiä Dago-
larin salapaikkaa. Rauniokaupungis-
sa on bugi: teleportteri toimii vasta
kun kävelet pohjoiseen seinän si-
sään. Toinen bugi on Taran tuho:
itse asiassa hänen ruumiinsa on lat-
tialla, vaikkei näykään. Pistä tiedät-
kylämikä lattialle ja käytä sitä siinä.
Ossi & Panu Mäntylähti

Syndicate

Suojelutehtävissä ota jokaiselle vain lasereita. Vihollisten agenttien tappamistehtävissä ota riittävästi aseita (4 jokaiselle riittää). Viimeiseen tehtävään (Atlantis) ota jokaiselle 4 Minigunia ja loput lasereita. Alussa vedä arvot täysille ja tapa agentit Miniguneilla. Kun vihollisia ei enää tule vaihda lasereihin ja tapa niillä loput agentit.

Paras taktiikka monissa tehtävissä on etsiä aukea paikka ja vetää arvot täysille.

Pelissä on pieni bugi: tehtävänvalinnassa valitse mikä vain alue ja paina returnia.

Ender

Kun aseet ja medikitit tyhjenevät, tippu ne maahan ja nosta ylös. Täynnä ovat. Mongoliasta saa Gauss Gunin. Sillä on hyvä tappaa harmejä tuottavia kyborgi- ja poliisiryhmiä. Persuadetroneilla kannattaa kaapata ihmisiä, poliiseja ja mahdollisesti kyborgeja, koska tappaessasi vihollisen mene ruumiiden luo ja "taivulteltu" ihmisjoukko aseistaa itseään. Lisäksi iso joukkio on hyvä lihamuuri, jonka läpi vihollisen luodit eivät heti pääse.

Lauri Jutila

Day of the Tentacle

Kauneuskilpailun voitat näin: pistät oksennuksen pahimman kilpailijasi eteen ja hänet diskataan. Laita muumiolle spagetin hiuksiin ja käytä vielä spagettiin haarukkaa. Laita hevosen tekarit muumiolle suuksi. Lopuksi naurukone muumion tasakuun.

Vinkkejä loppuun juuttuneille: Mene alusta yläkertaan ja aukaise keskimäinen ovi. Kun lonkero on ampunut mene keskimäiseen huoneeseen ja mene hiirenkolosta. Pääset seuraavaan huoneeseen ja odota että kasvat isoksi. Ota keilapallo ja mene kellariin. Käytä keilapalloa lonkeroihin ja sitten vain yllytät lonkeroa ampumaan professorin.

Ender

Scorched Earth

Talk1.CFG ja Talk2.CFG editoimalla voit muuttaa pelin aikana tulevia tekstejä.

Ender

King's Quest 6

Manalassa oven arvoitukseen vastaus on Love. Lord of the Deathista selviät kun näytät ensin haarniskan



Fatty Bear's Birthday Party: Avaa nuolen osoittama luukku ja hyppää tunneliin.

kättä ja sitten peiliä. Toinen sisäänkäynti linnan on se, kun maalaat linnan seinään oven taikamaalilla.

Ender

Dungeon Master

9. tasolla on hyvä paikka tasojen kohottamiseen. Huoneesta, josta sait RA-avaimen saat vettä ja erään oven takse tulee loputtomasti rotia. Rottia tappamalla saat ruokaa ja samalla tasot nousevat. Kun olet saanut Firestaffin älä sytytä sitä vaan mene 1.tasolle ja aivan alkuun mustalle ovelle.

Ender

Toimitus huomauttaa tässä yhdeydessä, että Firestaff-temppu ei liity mitenkään pelin ratkaisuun.

Desert Strike

Kohteisiin ja muihinkin kannattaa hyökätä nopeasti ja ampua tietty määrä Hydria. AAA-tykki vaatii 2, Rapieriin kannattaa käyttää Hellfi-



Fatty Bear's Birthday Party: Hiiren saa tietysti lahjottua juustolla.

reä, tankki vaatii 6 Hydria, tutka-asemien tutkat 4, panssaritykkiäutot 4 ja autot ja muut pienet kohteet yleensä yhden. Kemiallisiin aseisiin, vankileireihin, voimaloihin ym. kannattaa käyttää nokkatykkiä. Ammu ensin isoja kohteita suojaavat tykit, tankit ym. ja sitten tuhoa kohde.

Lauri Jutila

Formula One Grand Prix

Ajele itsesi ensin kymmenen parhaan joukkoon. Voit tarkistaa, että olet sopivalla tilalla, jos nimesi ilmestyy listalle painettaessa Accelerated Time päälle. Odota, että tulee ilmoitus "Race won by XXX", eli johtoauto on jo saapunut maaliin ja itse olet viimeisellä kierroksella. Kii-

Space Crusade

PC, Amiga Tässä muutamia vinkkejä peliin: Skanneri on ihan kiva, mutta ÄLÄ käytä sitä. On ihan kiva tietää mitä huoneessa on, mutta samalla annat huoneessa oleville tilaisuuden liikkua ja hyökätä sinua kohti. Sotilas, jolla on bolteri on tietenkin vähiten tehokkain. Käytä häntä tiedustelemiseen ym.

Komentaja on tietysti voimakkain, koska hänellä on kuusi pistettä yhden sijasta. Alkuun hänelle kannattaa antaa voimanyrkki ja -miekka. Näin hän on täysin torvelo ammunta-taistelussa, mutta supervoimakas lähitaistelussa. Tämä on hyödyksi, kun alieneita alkaa tulla laitojen yli.

Hakutehtävissä kannattaa aina haettava kohde ottaa komentajalla, sillä jos annat sen sotilaalle, hän luultavasti kuolee ennen alkuseen pääsemistä. Melta-bombsit ovat tehokkaimpia aseita, joten niitä kannattaa käyttää dreadnoughteja tai muita pahoja vastuksia vastaan. Missile launcherit ovat myös hyviä aseita.

Jos kohtaat ryhmän vihollisia kaikki pakkautuneina yhteen, ammu ohjus ja tarkalla tähtäyksellä ja onnella niitaat ne kaikki yhdellä kertaa. Muista käyttää tähtäimiä missilelaunchereissa.

Kannattaa aina niitata kaikki hirviöt ennen kuin jatkaa, sillä yksi gretchinkin voi tappaa ryhmän hyvällä onnella.

TheDreamTeam

X-Wing

Useammin kuin kerran onnistuu kuolemaan X-Wingissä. Helpointa on tallentaa pilotti levyille, mutta joskus se unohtuu ja silloin tarvitaan PcShellin Hex-editin apua. (Jos sellaisen sattuu omistamaan.)

Vangitun tai kuolleen pilotin saa herätettyä takaisin toimintaan editoimalla ensimmäiseltä riviltä kolmannen numerosarjan kohdalle 00. (kuollut = 02 ja vangittu = 01)

TopAce-siipimiehiä saa helposti editoimalla ensimmäiselle riville 9. ja 10. numerosarjan kohdalle FF. Ekan rivin 4. numerosarjan kohdalla on sotilasarvo. (00 = Flight Cadet, 01 = Flight Officer, 02 = Lieutenant 03 = Captain, 04 = Commander ja 05 = General) Niille kapinallentäjille, jotka haluavat olla parempia kuin ovatkaan, voi lisätä hieman puvun mitailoistoa: Ekan rivin 11-13:n (ja jos omistaa Imperial Pursuitin niin myös 14:n) numerosarjoihin lisäämällä 01 saa itselleen Tour of duty -mitaleja, mutta tehtäviä ei pääse läpi. Toisen rivin toiseen numerosarjaan lisäämällä 01 = Kalidor Crescent, 02 = Bronze Cluster, 03 = Silver Talons, 04 = Silver Scimitar, 05 = Golden Wings ja 06 = Diamond Eyes saa kaulariipukseen edellämainitut lisäosat.

Jos joku "urhea" kapinallishUIJARI keksii lisää editoitavaa ilmoitelkoon Max & Moritzin palstalla.

Älä hätäänny Nirvi, me saimme arvonnimet ja mitalit aivan rehellisellä työllä. Käytimme vain jippoa pilotin henkiin herättämiseen.

P. Skywalker & T. Solo

MAINOS: Pelit-BBS pursuaa X-Wing-tavaraa tehtäväeditoreista uusiin Tour Of Dutyihin, päivityksiin, äänikortiongelmien ratkaisuun etc.

ruhda varikolle, odota että auto pysähtyy ja paina ESC, ja valitse Accelerated Time. Nimesi alkaa tippua listalla alaspäin ja häviää lopulta kokonaan. Kun kaikki ovat saapuneet maaliin, lista tyhjenee ja seuraavaksi ilmaantuu kuva sinusta ykköspallilla pokaali kädessä (tämä vain siinä tapauksessa, että olet valinnut valikosta animaatiot).

Lauri Jutila

Jones in the Fast Lane

Alussa kannattaa käydä töissä Monolithissa ja maksaa vuokrat, sillä rahaa tulee vähemmän, jos rästejä jää. Yritä mahdollisimman pian hankkia jääkaappi, sillä Black's Marketin normaaliiruoka on halvempaa ja terveellisempää kuin roska-ruoka (tulee enemmän sairaalakäyntejä). Muista kuitenkin työn-teen lomassa opiskella. Vähän väliä



kannatta käydä pyytämässä palkan-korotusta tai yrittää paremmalle paikalle. Rahaprostit nousevat, kun talletat pankkiin. Tyytyväisyys nousee TV:llä, videoilla sun muilla. Z-Martissa on usein halpaa kamaa.

Jos on varaa, kannattaa hankkia useampi vaateparsi tarpeen vaatiesa, ettei heti tarvitse hakea uusia.

Lauri Jutila

Railroad Tycoon

Alussa rakentele voimaloita maastoon ja rahasi putoavat miinuksien puolelle. Jatka rakentelua, kunnes velka alkaa vähentyä ja tadaa... Velka onkin yllättäen muuttunut plussaksi.

Lauri Jutila

Star Control 2

Pelit-lehdessä 5/93 kyseltiin kovasti ohjeita Star Control 2:een. Tämä johtunee siitä, että lehdessä 3/93 olleessa läpipeluohjeessa oli enem-

män virheitä kuin jaksoi laskea. Tässä korjauksia muutamiin epäselvyyksiin:

1) Ensinnäkin Umgahien lähetintä EI pidä käyttää koordinaateissa 022.9:266.6 vaan koordinaateissa 022.9:366.6! Tämän seurauksena Ilwrathit hyökkäävät Thraddashien kimppuun ja lähes tuhoavat itsensä.

2) Käytyäsi Syreenien kotiplaneetalla, suunnista kurssisi kohti Myconeita ja koordinaatteja 629.1:220.8. Tiedustele Myconeilta löytämäsi munan salaisuuksia ja tarpeeksi tietoja saatuaasi suunnista takaisin Talanan luokse. Kerrottuasi hänelle munasta, Talana antaa käyttöösi Syreen-ryhmän, jonka avulla saat haettua Syreenien alukset Epsilon Camelopardaloksen luolasta.

3) Shofixtit saat kyllä mukaasi, mutta odotele ensin noin puoli vuotta ja he lähettävät aluksia ja kapteeneja maan avaruusasemalle. Nappaa yksi Shofixti-alus mukaasi ja lähde sitten Yehatien luokse. Näytä Shofixti Yehateille ja he nostavat kapinan kuningatarataan vastaan.

Läpipeluuheen tekeminen mahtoi kuitenkin olla rankkaa. (Siitä on kokemuksia.) Ohje oli kuitenkin mahtava, Quasiavaruuden kartta, koordinaatit, ym. Kiitos vain Mäki-sen Juhalle.

P. Skywalker & T. Solo

Moritz

Tearaway Thomas (Amiga)

Peli helpottuu, kun kirjoitat TIMEF-LIESLIKEABANANA.

TheDreamTeam

Elf

PC Paina pause (nappi-P) päälle ja kirjoita HIGHLANDER. Paina P:tä uudestaan ja painele näitä näpyköitä:

I= Loppumattomat elämät

E= Pääset lentämään

M= Pääset suoraan levelin pääkkärin luo.

S= Seuraava leveli.

TheDreamTeam

Addams Family

Amiga Mene pääkäytävän ihan vasempaan alamurkkaan. Seiso oven edessä ja hypää.

KASPOW!! Olet salapaikassa.

TheDreamTeam

Lotus Turbo Challenge

Kirjoita ykköspelaajan nimeksi IN THE BIG COUNTRY ja kakkospelaajan nimeksi FIELDS OF FIRE ja

pääset jatkoon, vaikka et olisi kymmenen parhaan joukossa.

Lauri Jutila

Lotus Turbo Challenge 2

Kirjoita koodiksi TURPENTINE ja aika ei lopu. Tasojen koodit: 2. Twilight, 3. Pea Soup, 4. The Skies, 5. Peaches, 6. Liverpool, 7. Bagley, 8. E Bow. Koodi DUX päästää sinut aivan toiseen peliin!

Lauri Jutila

Rick Dangerous

PC Käytä joko Dosin EDITtiä tai NC:n EDIT-komentoa ja tee tiedosto RICK.DBG. Kirjoita siihen seuraava litania:

G266

T

G37

T

G0FE

T

ECS: 02 F3 C6 06 8C 6E 06 C3

G

T

Tallenna tiedosto ja mene Dosiin.

Kirjoita:

DEBUG RICK.COM > RICK.DBG, saat loppumattomat elämät

TheDreamTeam

Risky Woods

PC Kun alkukuva tulee, kirjoita qwertyuiop.

Tämän jälkeen pitäisi tulla teksti: "The cheat keys (F1-F4) activated".

F1=Energia täyteen.

F2=Yksi kolikko lisää.

F3=Kolme sekuntia lisää aikaa (Mitä enemmän aikaa, sitä enemmän bonusta).

F4=Pääset seuraavaan leveliin.

TheDreamTeam

Gremlins 2

PC Kirjoita Sinatra tulostilalle, niin saat 90 elämää.

F1-F5 valitsee myös levelin.

TheDreamTeam

Elf

Laita paussi päälle p-näppäimestä ja kirjoita "highlander", niin seuraavat näppäimet

Super Frog

AmigaKoodit:

World 1

1.2-234644

1.3-447464

1.4-747822

World 2

2.1-392822

2.2-446364

2.3-984448

2.4-447444

World 3

3.1-343522

3.2-882311

3.3-992334

3.4-091332

World 4

4.1-467464

4.2-818234

4.3-182394

4.4-298383

World 5

5.1-452234

5.2-984841

5.3-383772

5.4-093152

World 6

6.1-387211

6.2-981122

6.3-017632

6.4-398112

Uffe

Lyhyestä vinkki kaunis...

Tällä kertaa ainoastaan **Lauri Jutilan** vinkkejä, kiitos Lauri, palkinto tulossa.

F-29 Retaliator

Valitse DIDYMEN nimeksi, klikkaa COLONEL-ikonia ja paina RETURN.

Batman The Movie

Kirjoita alkukuva aikana JAMMMMMMMMM ja kuva menee ylösalaisin. You have unlimited lives, kuten sanotaan..

Beach Volley

Kirjoita pelin aikana DADDY BRACEY ja paina F1.

Car-Vup

Kirjoita tulostilalle jokin seuraavista: Whoopsie, Woaarrgh tai Pussycat.

Chase HQ

Kun peli alkaa ja ruutu valuu esiin hakkaa SPACEa ja auto lähtee luja.

Eye of Horus

Kun PRESS FIRE TO START ilmestyy naputtele SPAM.

Falcon

CONTROL+X:llä saat aseistuksen täyteen.

Fernandez Must Die

Paussaa peli ja naputtele SPINYNORMAN.

Fighter Bomber

Laita nimeksi BUCKAROO ja voit valita mieleisesi tehtävän.

Flying Shark

Kirjoita highscorelistalle joko HSC tai KDJ.

Forgotten Worlds

Kirjoita ARC alkuruudussa ja paina HELP. Pelin aikana paina S ja pääset automaattisesti kauppaan mistä vaan.

Gauntlet II

Kun avaat aarrearkun, pidä pohjassa HELPiä. Kun avaat seuraavan, paina INSERT pohjaan ja tadaa..

Ghouls 'N Ghosts

Pelin alussa kirjoita KAREN BROADHURST.

Gods

Taso Koodi
2 SDQ
3 MBF

Hammerfist

Näppäile highscorelistalle TAEHC OT TNAW I. Pelin aikana F:llä voi pomputa seuraavaan leveliin.

Hard Drivin'

Kaasuta vauhti täysille painamalla N:ää. Jatkat nyt täydellä vauhdilla, helpolla ohjauksella ja loppumattomalla ajalla.

Hawkeye

Kuollessasi paina DELETEä warpataksesi seuraavaan leveliin.

Hunt For Red October

Kun vihollisalukset ympäröivät sinua, tallenna peli ja lataa se uudelleen ja kas, laivoja ei enää ole.

Ikari Warriors

FREERIDEN kirjoittamalla saa kaikkea kivaa.

Immortal

Taso Koodi
2 6a9dS2000e40
3 47ef21000e10

Ivanhoe

Paussaa peli ja naputtele JC IS THE BEST. N:llä, DELi:llä ja CONTROLilla saat kaikkea kivaa tehdyksi.

Karate Kid II

Paina P:tä pelin aikana ja matka vauhdittuu.

Kidgloves

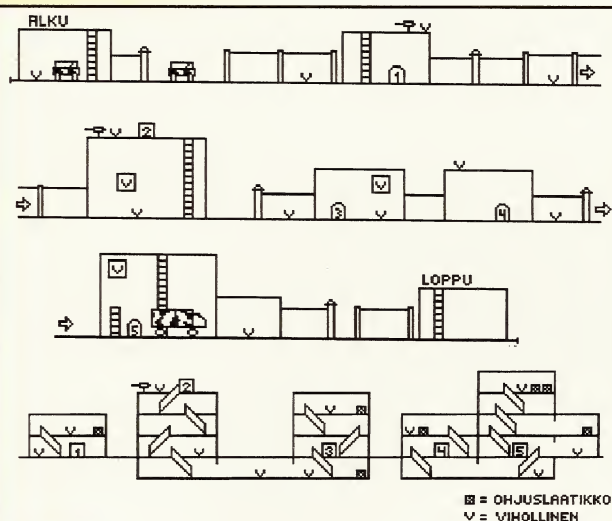
Paussaa peli ja näppäile RHIANNON. Nyt funktionäppäimistä saa kaikkea kivaa.

Hybris

Kirjoita COMMANDER highscoretaulun aikana. Pelin aikana paina F7 napin F1-F6 aktivoimiseksi, joilla saa superaseita.

IK+

Osuman saatua paussaa ja heti perään ota pause pois. Olet haavoittumaton, mutta vain tämän erän.



Fireforce

Level 1-1

Ota aseeksi "US M60 Machine Gun" ja vyö ammuksia sekä kaksi ensiapupakkausta ja neljä C4-räjähdetä. Johtaja löytyy useimmiten viimeisistä taloista.

Level 1-2

Sama ase, vyö ammuksia, ei yhtään pakkausta, 6 C4-räjähdetä.

Level 1-3

Sama kuin tehtävä 1-2 mutta yksi ensiapupakkaus. Rappuset on piilotettu laatikoiden taakse.

Level 1-4

Ota aseeksi "West German H&K", ei panoksia, 2 ensiapua ja 8 räjähdetä. Tuhoo kaikki rakennukset, mutta muista pelastaa kaikki vangit ennen kuin räjäytät yhtäkään.

Mikko Koponen ja Simo Mäkinen

ovat:

i= loppumattomat elämät

e= saat lentokoneen

m= pääset loppuhirviölle

s= pääset seuraavalle radalle

Mattias Rönqvist

Epic

Amiga Koodit:

- 1=Auriga
- 2=Cepheus
- 3=Musca
- 4=Puxis
- 5=Cetus
- 6=Formax
- 7=Caelum
- 8=Corvus
- Uffe

PC

TASO KOODI

- 1 AURIGA
- 2 CAPHUS/APUS
- 3 MUSCA
- 4 PYXIS
- 5 CETUS
- 6 FORMAX
- 7 CAELUM
- 8 CORVUS

TheDreamTeam

Brat

Taso	Koodi
1	bishigmo
2	mihemoto
3	sasutozo
4	sumatze
5	nokitago
6	itsanono
7	mozimato
8	hozitomo
9	mokiterno
10	zumohato
11	chanastu
12	nagaitsu

Lauri Jutila

Lemmings 2: The Tribes

PC Editoi tiedostoa 12.INI DOSin edit-komennolla. Mene ihan tiedoston loppuun ja kirjoita Cheat = 0 (HUOM! C täytyy olla iso kirjain!) Lataa nyt lemmings normaalisti. Mene PREFS-valikkoon. Siellä pitäisi olla otsikko CHEAT MODE. Klikkaa

Pipe Mania

PC Levelien koodit:

TASO	KOODI
1	HAHA
2	GRIN
3	REAP
4	SEED
5	GROW
6	TALL
7	YALI

TheDreamTeam

Flashback

Koodit:

Kenttä

	Helpoin	Normaali	Vaikein
1.	JAGUAR	BANTHA	TOHOLD
2.	COMBEL	SHIVA	PICOLO
3.	ANTIC	KASYK	FUGU
4.	NOLAN	SARLAC	CAPSUL
5.	ARTHUR	MAENOC	ZZZAP
6.	SHIRYU	SULUST	MANIAC
7.	RENDER	NEPTUN	NO WAY
loppudemo	BELUGA		

V.Sallinen

Lemmings

Kaikkien levelien koodit:

FUN LEVEL

- 1
- 2 IJLDNCCCN
- 3 OHNLHCADCN
- 4 HNLHCIOECW
- 5 LDLCANJFCK
- 6 DLCLNLGCT
- 7 HCANNLHCW
- 8 CINLNLICJ
- 9 CEKMDLJCO
- 10 MKHMDLCKCX
- 11 NHMLHCACT
- 12 HMDLCIOMCJ
- 13 MDLCAKLNC
- 14 LHCIKLOOCR
- 15 HCEONOLPCU
- 16 CMOLMDLQCV
- 17 CAJHLFLBOT
- 18 IJHLNHCOP
- 19 OHLFHBADDV
- 20 JLNACIOEDJ
- 21 NNHCALFDS
- 22 NHCMJLNGDO
- 23 HCAOLLNHDW
- 24 BINLLFHIDV
- 25 BAJHMFHJDX
- 26 IJHMFCLKDV
- 27 NHMFHBALON
- 28 HMNHCMNDP
- 29 MFHBAJLNDP
- 30 FHBILMODY

TRICKY

- HBANLMFPDV
- BINCMFHQDO
- BAJHLDBEO
- IJHLDBCEX
- NHLDBADEU
- HLDBINEEN
- LDIBAJLFEW
- DIBIJLLGEP
- IBANLLDHEM
- BINLLDIEV
- BAJHMDJEX
- IJHMDIBKEQ
- NHMDIBALEN
- HMDIBINMEW
- MDIBAJLNEP
- DIBIJLMOEY
- IBANLMDPEV
- BINLMDIQEO
- BAJHLFIBFR
- IJHLFIBCFK
- NHLFIBADFX
- HLFIBINEFQ
- LFIBAJLFFJ
- FIBIJLLGFS
- IBANLLFHFP
- BINLLFIIFY
- BAJHMFJFK
- IJHMFIBKFT
- NHMFIBALFQ
- HMFIBINMFJ

TAXING

- MFIBAJLNF
- FIBIJLMOFL
- IBANLMFPFY
- BINLMFIQFR
- FAJHLDBHGT
- IJHLDFHCGM
- NHLDFHADGJ
- HLDFHINEGS
- LDHFAJLFG
- DHFIJLLGGV
- HANLLDHGR
- FINLLDHIGK
- FAJHMDHJGM
- IJHMDHFKGV
- NHMDHFAFGS
- HMDHFINMGL
- MDHFAJLNGV
- DHFIJLMOGN
- HANLMDPGK
- FINLMDHQGT
- FAJHLFHBHW
- IJHLFHFCHP
- NHLFHFADHM
- HLFHFINEHV
- LFHFAJLFHO
- FHFIJLLGHX
- HANLLFHVV
- FINLLFHIHN
- FAJHMFHJHP
- IJHMFHFKHY

MAYHEM

- NHMFHFALHV
- HMFFHFINMHO
- MFHFAJLNX
- FHFJLMOHQ
- HANLMDPHN
- FINLMDHJGM
- FAJHLDBIHW
- IJHLDFICIP
- NHLDFADIM
- HLDFINEIV
- LDIFAJLFIO
- DIFIJLLGIX
- IFANLLDHIM
- FINLLDIIN
- FAJHMDJIP
- IJHMDIFKIY
- NHMDIFALIV
- HMDIFINMIO
- MDIFAJLNIQ
- HLDFINEIV
- IFANLMDPIN
- FINLMDIQIW
- FAJHLFIBJJ
- IJHLFIFCJS
- NHLFIFADJP
- HLFIFINEJY
- LFIFAJLJFR
- FIFIJLLGJK
- IFANLLFHJX
- FINLLFIJO

Lauri Jutila

JOULULAHJAVINKKI nopeille! (TUOTTEITA RAJOITETUSTI)

Tilaan seuraavat tuotteet:

T-paita hiili 90 mk ☐ S ☐ M ☐ L ☐ XL

T-paita tuhka 80 mk ☐ S ☐ M ☐ L ☐ XL

☐ Lippis musta 40 mk

☐ Kassi sininen 150 mk

Nimi	
Osoite	
Postinro ja -toimipaikka	
Puhelin	

Toimitusaika noin 2 viikkoa. Hintaan lisätään postien-
nakkomaksu 12 markkaa ja postituskulut 10 markkaa.

Osoitetietoja voidaan käyttää
Pelti-lehden suoramarkkinointiin.

PL 64
VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 00380/87
00003 Helsinki

PELIT

Helsinki Media
maksaa
postimaksun.

PELIT



Hurjan iso pinkka kysymyksiä on pöydälläni odottamassa lehteen pääsyä. Kärsivällisyyttä jälleen! Muistakaa kuitenkin ratkaisupalvelumme, sillä jo tilanpuutteen vuoksi emme julkaise samoja kysymyksiä aina uudelleen ja uudelleen. Lisäksi aivan liian moni kysymys ratkeaa pelin mukana tulevan manuaalin lukemisella.

Ja nyt kaikki ne, jotka tietävät vastauksen johonkin kysymykseen, tarttuvat kynään tai näppäimistöön ja pistävät kirjeen tulemaan. Ties mitä se postipoika saattaa tuoda palkinnoksi!

Kysymykset ja vastaukset (kuoreen merkintä vastaus) edelleen osoitteella

Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

Operation Stealth

Miten pääsee ruudusta, jossa pitää ottaa kenraalin leimasin ja vesilasi?

Star Trek is best

Olen sukellusveneessä ja olen painanut nappulaa, joka on palmussa veden alla. Olen mennyt tunneliin ja kiivennyt tikkaista ylös. Sitten jouduin vankilaan ja sulatin lukon kynällä. Mitä nyt?

Stupid Glames

Roger Rabbit

Mitä teen kadulla, jossa koira syö lihaa?

Äimänkäkenä

Toimituskaan ei ole päässyt tasoa loppuun. Mutta yritäpä: lintu pudottaa höyhenen, kutita sillä pellen ne-

nää, joka aivastaa. Roskapöntöllä saat magneetin vedettyä kadulla (oikeassa reunassa) olevan viemärin päälle, ja magneetti nostaa sen pois. Kun viemäri on auki, sinne pitäisi päästä, mutta siinä juuri emme onnistuneet. Osaako joku muu auttaa? –sa

Captive

Miten saan auki 1. tehtävässä maan alla olevan seinän, jonka alalaidassa on harmaita palloja (kuulalaaakereita)?

Alkuun jumittunut

Työntämällä (eli oikealla hiirennappulalla painetaan "eteenpäin"). –nn

Miten pääsen 1. tason läpi, kun olen tappanut proffan?

Tietämätön tohelo

Kerää planeetaluotain, heitä dynamiitti generaattoreihin ja pakene. Avaruudessa laske luotain irti, jolloin se näyttää seuraavan planeetan. –nn

Kun laskeudun Butre-planeetalle, on joka puolella ympärilläni laavaa ja kuolen melkein heti astuessani sille. Manuaali käsklee etsiä clipboardin, mutta mikä se on ja mistä sen saa?

Vangittu

Laavaa? Ettei vettä? Jos Butre on ensimmäinen planeetta, niin tukikohdan oven vieressä on clipboard, josta selviää oven yhdistelmä. –nn

Clouds of Xeen

Miten kuninkaan neuvonantajalta saa luvan Newcastlen kellarin rakentamiseen, kun äijä käsklee etsiä jonkun kuninkaan velhon Darzogs Towerista?

Kaksi Frankensteinia

Pelasta Crodo maailman keskellä

olevasta tornista. Samalla saat pal-
kaksi miljoona kokemuspistettä.
–Om

Legend

Tasolla yksi yksi ovi ei liiku, yhteen menee iron-avain ja toiseen ruby-avain, mutta minulla on bronze-avain. Mikä on Unshiren toisen kysymyksen vastaus?

Conan

Yksinkertaisesti etsi puuttuvat avaimet. –nn

Olen juuttunut Dark Towerin toisen tason huoneeseen, missä on neljä ovea peräkkäin. Ovet pitäisi avata taioilla. Taikamerkin edessä on tukeva pilari, joten sinne on mahdoton taikoa.

Frodo Reppuli

Minulla on hämälä muistikuvaa... Ratkaisu oli muistaakseni nuolieteenpäin-räjähdys-nuolieteenpäin-sarja tai vastaavaa, jolla loppujen lopuksi yletyi taikamerkkiin. –nn

Betrayal at Krondor

Olen jäänyt chapter ykköseen palatsin viemäristöön, jossa en löydä Jamesin ja Locklearin kertomaa salaovea.

I need your answer

Yksi tikkaista johtaa ovelle, jonka saa auki Jamesin antamalla avaimella. –nn

Olen juuttunut chapter kakkoseen. Mistä saan kulkuluvan Romneyyn? Miten pääsen Midkemian pohjoisiin kaupunkoihin, sillä kun yritän mennä, porukka valittaa kylmyyttä tai vihamielisiä joukkoja on vastassa kun palataan takaisin.

Betrayl from Kemi

Muistaakseni talosta, jota vartioidaan. Porukka valittaa kylmyyttä, koska tarkoituksesi ei ole vielä mennä pohjoiseen. –nn

The Last Ninja 1

En pääse 2. tason läpi. Minulla on mukana miekka, savupommit, nunchukat, avain, pussi, heittarit ja omena.

Ari-Pekka Hirsimäki

X-Wing

Kuinka pelissä pääsee yli 200:aa? Pääsen vain 150:tä.

Help!

Riippuu aluksesta, mutta huippuvauhdin saa tietysti kytkemällä sekä suojusta että aseista energian mootoreihin. –nn

Esteradalla en pääse mitenkään 3:tta tasoa, vaikka pistän täyttä hanaa. Ensimmäisessä lennossa eivät ammukset riitä, vaikka yksikään laaki ei mennyt ohi, mikä neuvoksi? Ratkaisussa sanotaan, että "pumppaa välittömästi suojiin kaikki laserenergia". Mitä tämä tarkoittaa ja miten sen teen?

J.R.

Unohda koko esterata. Energianpumppaus: paina yhtäaikaan pohjaan ALT ja F1, niin näppiksesi muuttuu tämän jälkeen jenkinäppikseksi. Nyt Å siirtää energiaa laserista suojiin. Muista tasata suoja! (3 kertaa S). –nn

Civilization

Miten saan rakennettua temppelin ilman, että se ilmoittaa "Moscow cannot maintain temple"? Miten rakennustyöt saa sujumaan?

Yks tyyppi

Luepa manuaali. Rakentaminen ei suju, jos ei ole rahaa. –nn

Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle

Miten Lavernen saa alas puusta? Mitä pitää tehdä leluhiirellä ja teko-oksennuksella?

Weijo

Laverne putoaa tulevaisuudessa puusta, kun Hoagie menneisyydessä huijaa George Washingtonin hakkaamaan puun poikki maalamalla sen marjat punaisiksi. Leikkihiirellä Laverne saa houkutelua kissan katolta. Teko-oksennusta tarvitaan ihmiskauneuskilpailussa. –tl

Miten Hoagie saa menneisyydessä hevoselta hampaat ja kissalta hiiren ja miten Laverne pääsee tulevaisuudessa kaappikelloon?

H.H.

Lue hevoselle tylsää kirjaa, se nukahtaa ja pistää hampaat vesilasiin. Vaihda Tedin ja Nedin patjoja keskenään, istahda narisevan päälle ja kissa tulee uteliaana tutkimaan sitä. Kaappikelloon pääsee vasta, kun on löytänyt jatkojohtoon. –tl

Mistä saan kultaa patteriin? Miten voin auttaa Franklinia, leijaa on jo valmis?

Blue Tentacle

Hoagie saa napattua kultakynän pöydältä, kun on ensin savustanut arvoisat herrat (mm. George Washingtonin) huoneesta ulos. Leijan taskuun laitetaan valmis patteri, sa-

Freddy Pharkas

Minulle tuottavat ongelmia pelin alkuvaiheessa olevat ilmavaivaiset hevoset. Käsittäkseni niiden tuoksahdukset pitäisi jotenkin neutraloida, mutta miten?

Andy

Hevosten kaasuttelusta on päästävä eroon tietyn aikarajan kuluessa, koska muutoin ne myrkyttävät koko kaupungin. Tallenna siis heti, kun saat ensimmäisen ilmoituksen asiasta.

Aivan ensimmäiseksi sinun on suojattava itsesi hevosten päästöiltä. Hae Mama Rosen kahvilasta papupurkki ja murjun takaa hakku sekä eliksiiriä. Sepän puolesta puolestaan tarvitset nahkahinnaa ja hiiltä. Tee aineksista inventaariorasi kaasunaamari ja jatka yleistavarakauppaan.

General Storesta saat paperipussin. Nappaa siihen "näyte" hevosten tuoksahduksesta, kun nämä nostavat häntäänsä. Nyt sinulla on näyte, jota tarvitset vastamyrkkyyn. Pelin mukana tullut lääkärikirja auttaa. Lopulta sekoita vastamyrkky hevosten veteen. -Om

Police Quest 2

Mitä pitää tehdä, kun Bains ampuu minut kolmannella panoksella?

Jumiutunut Amigisti

Ensinnäkin huolehdi, että Marie ei ala kirkuu (comfort Marie). Piiloudu ruudun vasemmassa puolella olevan putken taakse siten, että vain pieni osa aseestasi näkyy (jos sitäkään). Kun Bains on kohdalla, niittaa roisto maahan. -Om

Mitä pitää tehdä toisena päivänä, kun olet murharyhmässä? Entä mistä saan tietoja puukotustapauksesta? Tietokoneestako? Kuinka saan siihen käyttöoikeudet?

Sonny Bonds

Ota aluksi soittoasia mukaasi. Kapteeni kertoo sinulle toisen samantapaisen murhan sarjanumeron. Tutki tämä tapaus tietokoneessa ja syöä sinne pronssitähden sarjanumero. Tietokoneeseen saa käyttöoikeudet, kun täyttää hakemuskavakkeen ja vie sen yläkerran gurulle. -Om

Quest for Glory 3

Milloin se miehuuskoe oikein tulee? Minulla on häälahjat ja muut krääsät. Dinon sarvikin löytyy, mutta Laibon ei ota sitä vastaan.

Aapuva

Miehuuskoe tulee kyllä aikanaan. Olet-han taistelija tai paladiini? -Om

Miten löytää sinisen orkidean?

Maagi

laman iskiessä se tietysti latautuu. -tl

Miten saa kassakaapista sopimuksen, kun Edna ei anna katsoa monitorista? Miten muumion saa voittamaan kauneuskilpailut?

Hoagie

Työnnä Edna ulos huoneesta, tuolissahan on pyörät. Muumio voittaa kauneuskilpailut, kun naamioit sen kaunottareksi muun muassa spage-tilla. -tl

Miten sorkkaraudan saa pois parkkipaikalla olevalta mieheltä?

Hhirvi



Kastele suuren puun yläosasta löytyvää ikuisuuden puutarhaa taikalähteen vedellä. -Om

Space Quest 2

Mitä pitää tehdä suolla?

Roger Wilco

Suojaa itsesi villieläimiltä hieromalla myrkkymarjoja kehoosi (rub berries). Tämän jälkeen kulje edestakaisin, kunnes löydät syvän kuopan, jonne sukellat. -Om

Miten Roger pääsee pois metsästäjän häkistä? Entä kuinka pysyy hengissä maanalaisessa luolassa?

Yrittäjä

Metsästäjän häkistä pääsee pois heittämällä alkuasukasta kivellä. Happi riittää, kun vetää henkeä syvään ennen sukellusta (take deep breath). -Om

Mitä pitää tehdä, kun on avannut salakäytävän salasanalla WORD?

Hukassa?

Laita jalokivi suuhusi ja konttaa käytiliin. -Om

Space Quest 3

Olemme juuttuneet kohtaan, jossa pitää mennä ScumSoftin tukikohtaan Pestulon-planeetalle. Tarvitaanko siihen jotain tavaraa ja jos tarvitaan, niin mistä sen saa ja miten sitä käytetään?

Two Guys from Finland

ScumSoftin tukikohtaan livahtaaksesi tarvitset Arnold the Annihilaattorin näkymätömyysvyön. Jos tuhosit Arskan mainosrobotin päässä, vyö löytyy terminaattorin jäänteistä. Jos taas käytit syöppökasveja, joudut onkimaan vyön Orat-on-a-stick-lelulla. -Om

Space Quest 4

Mitä teen taskutietokoneella ja sikarintumpilla? Entä kuinka pääsen ostoskeskuksessa pakoon poliiseja?

JK

Sikarintumpilla paljastetaan Vohaulin tukikohdan lasereiden säteet, jotta niitä voitaisiin käännellä järkevästi. Taskutietokoneella puolestaan tutkitaan vartijarobotien liikkeitä. Ostoskeskuksesta pääsee pakoon Skate-O-Raman kautta. -Om

Vaihda se avaimiin, jotka löytyvät yläkerran ensimmäisen huoneen oven sisäpuolelta. -tl

Miten pääsen osallistumaan kauneuskilpailuihin tulevaisuudessa? Minulla on jo lonkerovaleasu.

Lost Laverne

Tarvitset muumion, jonka puet vaaleasuun. -tl

Ultima 7: the Serpent Isle

Kuinka pääsen Skullcrusher-vuorten alla olevaan kaupunkiin? Mistä löytää Gwanitornen?

Weijo

Miten Banetin saa vangittua? Anonin vahingossa Philader's Friend -sauvan Torrissiolle ja jouduin tappamaan hänet saadakseen sen takaisin. Miten hänet saa parannettua vai onko koko ukosta hyötyä ratkaisun kannalta?

Hannu

Miten pääsen Pelumbran taloon? Killer of Guardian

Miten Iolon saa pois Monitorin tyrmästä? Mistä löytää kadonneita esineitä, esimerkiksi loitsukirjan? Miten saa selville, mikä ukko on nälkäinen, ruokaa nimitäin kuluu tuhattomasti, kun ruokkii kaikki ukkelit?

Tavarat hukassa

Flashback

Miten pääsen 2. tason alusta eteenpäin? Ensimmäisessä ruudussa on vain pyörivä tuuletin, ja toisessa lyhyt platform, jolta pitäisi luultavasti pystyä hyppämään samassa ruudussa olevalle ylemmälle platformille, mutta juoksuhyppylläkin hyppy jää vajaaksi. Olen käynyt hissikuilussa, mutta en pääse eteenpäin. Minulla on ase, suojat, ID-kortti ja kreditit 10 kpl.

Flash Back?

Mitä pitää tehdä tason HALL lopussa Master Brainin luona ja miten saa lopussa olevat suljetut ovat auki?

Walker

Miten ratkaistaan viimeinen ruutu? Ongelmia on avaruusalukselle johtavan oven kanssa (oikeassa laidassa oven takana).

Jussi Jumissa

Miten pääsen hakemaan apua loukkaantuneelle miehelle?

Pultereri

Loom

Miten pääsen pyörremyrskystä? MH-93

Soittamalla spin-loitsun takaperin. -nn

Dungeon Master

Kuutostasolla arvoitushuoneen jälkeen tulee kolme huonetta, joista pitäisi saada avaimet. Miten?

MH-93

Heittämällä jotain tosi raskasta teleportterin, seinän raosta, kultarahalla ja aikansa jokaista nappia painelemalla. -nn

En selviä 1. tasolta, kun ei ole avaimia enkä osaa loitsia.

Olenko sokea?

Pari avainta on harmaita ja hukkuu

helposti lattiaan. Loitsiminen alkaa sujuu, kun harjoittelee. -nn

Kuinka selviän kolmostasosta? Faithful Jake
Kysymykset voisi tietysti rajata pikkuisen tarkemmin...

Mitä hyötyä on 1. tason vesialtaasta, jonka vieressä lukee "this fountain accepts one wish"? Miten pääsen altaan lähellä olevasta teleportista, jonka takana on arkuu? Entä miten pääsen ovesta, jonka vieressä lukee "none shall pass"?

Vangittu

Pistäpä sinne kolikko. Hakkaamalla päreiksi "none shall pass" -oven. -nn

Knights of the Sky

Mitä tarvitsen head to headiin? MH-93
Modeemin tai nollakaapelin. -nn

Ultima Underworld 2

Miten löydän listener-impin? Entä kadonneen jääkaupungin? Miten pääsen jääluolissa (kerros 2) alaspäin? Miten pääseen Killorn Keepin 2. kerroksesta alaspäin? Miten löydän VAS-riimukiven? Mitä hyödyn lehmän silmistä? Miten saan goblinien vankitornin kaksipuolisen oven auki? Mistä löytyy Altaran taikasauva?

Jumiutunut fani again

Katsopa Pelit 6/93:n karttoja tarkemmin, toiseksi alinta viemäritasoa. Tapa jäägolem ja mene ylös jääkaupunkiin. Killorn Keepin 2. kerroksesta ei pääse alaspäin. Riimukiven saa Scintilluksen pääsykokeista, Ethereal Voidista. Pidä silmät tallessa. Vankitornin ovi ei aukea. Taikasauva löytyy Talorukselta. -nn

Mistä löytää Banner of Killornin? Muuan mies kyseli sitä Killorn Keepissä, nimi saattoi olla Orgi. Miten tapetaan nelostason kaakkoiskulmassa oleva elävä puu?

Faithful Jake

Lothin haudasta. Puu tapetaan hyvillä aseilla ja jämäköillä loitsuilla. -nn

Miten aukaistaan djinn air -pullo ilman että air-demoni syöksyy päälle? Mitä pitää tehdä serpent-patsaalla, jota saa goblinilta? Milloin Mors Gotha ilmestyy Killorn Keepiin? Mistä löytyy Mystic Blade of Rognak, josta Merzan puhuu? Miten saa auki Lord Britishin kirstun?

Raider of the Lost Trail

Pullo avataan pitseistä löytyvän velhon neuvomalla menettelyllä. Serpent-patsas. Mors Gotha ilmestyy, kun peli lähestyy loppuaan. Mystic Blade...??? Kirstu aukeaa tekemällä Open-loitsun muualla kuin Britan-



niassa, menemällä Britanniaan ja juoksemalla arkulle ilman että käyttää loitsua matkalla, tai Open-loitsun pystyvällä taikaesineellä. -nn

Miten saa linnan 3. tasolla olevan Massive doorin auki? Miksi jotkut taiat eivät onnistu Britanniassa, kuten oven avaus ja korjaus? Mihin on piilotettu jääluolien Black Rock Gem? Pitäisikö Killornin brain creature tap-paa? En pääse neljanteen maailmaan.

Turhautunut

Minkä niistä? Taiat eivät onnistu, koska blackrock estää korkeamman tason magian. Black Gem on pieni pläntti jäätiköllä joen vieressä, ei vaikea löytää. Brain creatureja ei pidä tappa! Neljanteen maailmaan pääset aikanaan, kun tietyt asiat on tehty. Muistakaa lakkobugil! Jos viimeiset kentät eivät avaudu ja British vain miettii, Pelit-BBS:ssä on (senkin) tilanteen korjaava patch-tiedosto. -nn

Black Crypt

Miten saan kentässä 24 olevan avaimen kohdassa 6.21. edessä on teleportti.

??

Katso karttaa (joka tulee pelin mukana). -tl

Elvira II

Olen jäänyt vangiksi kummitus-talossa ja tappanut kokin. Alhaalla oleva monsteri tukkii oven ja tiedemies jankuttaa, kun yrittää ottaa jotakin. Keittiöstä pääsee käytävälle, mutta siellä on luuranko, mitä tehdä? Entä miten rautakangen saa kellari-kerroksen boiser-roomissa?

Joku vaan

Star Control 2

Miten saan silmäpuoli-Tanakan mukaan Yehatien luokse? Kun luovutan neidot, Tanaka lähtee HyperSpaceen pötkimään neitoja.

Darth Vader

Mene Maan asemalle ja ota mukaan näiden pikku vekkuleiden aluksia. -nn

Muonien tuhon jälkeen olen

hakenut esineen, jolla Procyonin orjakilpi saadaan pois päältä. Kun menen Procyonille, planeetalla ovat Ilwrathit, enkä pääse käyttämään esinettä.

T

Katsahatakaapa Max & Moritzia, hyvät herrat tai rouvat.

Arilout kertovat, että Alpha Pavonikselta löytää teleporttilaitteen, missä koordinaateissa on Alpha? Mistä löytää Talanan? Mistä koordinaateissa on Beta Copernicus? Mistä löytää chenjesujen kotiplaneetan? Miten saa Arilout lahjoittamaan avaruus-aluksiansa?

Eero Sohrmo

Ehdoton apuväline koordinaattien selvittämiseen on pelin mukana tuleva kartta, joka samalla toimii kopiosuojauksena. Ratkaisu Pelit 3/93:ssa helpottaa myös.

Prince of Persia 2

Miten pääsen hevosen selkään neljännessä tempeliosuudessa?

Prince Lynch

Tapa ensin kaikki vastustajat. Palaa alkuun ja kiipeä ylätasanteelle. Eteeni ylhäällä hyppien ja loikkaa viimeiseltä pylväältä, muista ottaa vauhtia. Hyppy ei ole helppo, joten joutunut harjoittelemaan muutaman kerran. -sa

Wing Commander

Miten käytän heittoistuinta? Eject-valo näyttää punaista.

Jussi Jumissa

Katsopa manuaalista... Heittoistuinta ei oikeastaan kannata käyttää, eikä se toimi jos se on ammuttu rikki. -nn

Veil of Darkness

En saa baarista Cup of Lifeä, koska en saa Kirilin kellarista viinipulloa, koska en saa ovea auki Eduardon avaimella. Mistä tämä voi johtua? Pelini on alkuperäinen!

Masa K. Karjunen

Talossa, josta löysit vasaran, on toinenkin syrjään työnnettävä kaappi. Sen takaa löytyy sokkelo, jonka kautta pääsee kääntämän viinin. On siellä muutakin. -nn

Mistä saa sienen? Saako zombien tapettua? Mistä saa taikalaatikon, hatun, book of soulsin? Pitääkö patsaille vampyyrin arkun luona tehdä jotain? Mitä tehdään sorkkaraudalla?

Yksi peliin jumittunut

Sienen saa puun alla olevasta luolasta. Zombien saa tapettua palaval-la soihdulla tai hopeamiekalla. Taikarasia löytyy huoneesta, jonka kadonneet sielut avaavat aikanaan,

hattu on metsässä olevassa mökissä ja book of souls on haudankaivajan talon kellarissa. Patsaille ei tarvitse tehdä mitään. Sorkkaraudalla avataan ovi luolassa, josta Frank kertoi. -tl

Elvira

Läpipeluuohjeen mukaan kruunu pitäisi painaa alttarin alla ristiretkeläisen päähän ja ottaa pyhä miekka käyttöön. Voisiko joku kertoa, miten hiirtä pitäisi käsitellä, että kruunu tarttuaisi kiinni ja kummanko ukon päähän? Olen yrittänyt siirtää kruunun inventaariosta nappia pohjassa pitämällä seinäkaiverrukseen, mutta ei auta.

Masa K. Karjunen

Läpipeluuohjeissa sanotaan Emaldan löytyvän salaoven takaa hautaholveista, paikassa jossa tapoit kivihiirviön. En kuitenkaan löydä salaovea, mitä teen? Sokeako?

Lands of Lore

Mikä kelpaa Draraclelle lahjaksi ja mistä lahjan löytää? Draraclen luolan edessä on kyllä kartan mukaan nappi tai vipu, mutta se sijoittuu juuri luolan suuaukoon eikä sitä voi painaa, kun

Death Knights of Krynn

Roolipelifanille: Jos ei Lich meinaa kuolla, niin etsipä vasemman alanurkan puutarhasta kunnes löydät Lylacteryn. Sen tuhottuasi olet niitannut Lichin.

Roolipelihullulle: Lord Sothin tuhoamisen jälkeen peli on läpi, mutta jos et ole vielä saanut tarpeeksi päihisi, etsi salapaikka nimeltä Dave's challenge aivan ruudun luoteisnurkasta. Sinne pääsee yläreunaa pitkin. Muita salaisia paikkoja löytää Vingaardista luoteeseen ja Dulcimerista etelään.

Elrohir

Commander Keen

CK-Fanille: Ensimmäisen Keenin piilotettuun kaupunkiin pääsee painamalla F8. Sen jälkeen liiku alas-päin ja oikealle. Sisään pääsee ctrl:llä.

Mixa

Nimimerkille Help Me Soon: puhalla sarveen ja ota puunkolosta huilu. Koputa noidan ovele ja anna se hänelle.

Juha E. Nieminen

Indy 3

Nimimerkki Herepix (Pelit 5/93): katso isän päiväkirjasta nuotit ja opettele, millä viivoilla ne ovat. Jos nuotti on ylimmällä viivalla, paina



Black Crypt

Nimimerkille Melkein lopussa tiedoksi: hakkaa Estrothia Vortexin ja Forcehammerin ykköstoiminnoilla (vasen nappi), kunnes ne alkavat loistaa sinisinä. Heitä sitten ensin kakkostoiminto Protectorilla ja Soulfreezerillä. Kun teet saman Vortexilla ja Forcehammerilla (Forcehammer ensin) onkin jo loppudemon aika. Aloita kakkostoiminnon tekeminen, kun Estoroth on edessäsi.

Nimimerkki Tyhmäkö (Pelit 6/93) kysyi, mistä löytyy Remove Glyph -käärö, jolla pääsee Ring of Skullsin läpi. Kyseinen käärö löytyy 3. tasolta, joten käy ensin läpi taso neljä ja etsi Mask of true sight. Ring of Skullsin takana ei kuitenkaan ole mitään elintärkeää.

Antti the Fearless Warrior

Cadaver

Unknown-käärö löytyy muistaakse-ni Treasury-nimisestä huoneesta. Siellä olevaan arkkuun pitää kuitenkin loitsia ensin Dispel Trap. Kamat puetaan päälle yksinkertaisesti ottamalla ne mukaan.

Conquest of Camelot

Apua Pelit 5/93 King Arthurille: kun olet saanut kaivon auki, pistä kätesi veteen ja löydät sydämen. Jäätikön yli pääset kirjoittamalla Love is My Shield.

JN

COC

sitä ei edes näe.

Michael, Baccata & Lora
Joko hopeakuppi tai eräs tikari, riippuen mitä reittiä pitkin tulit. -nn

Lemmings 2 – The Tribes

Miten saan musiikin ja ääniefektit toimimaan PC:llä? Muistia on yksi mega ja musarit kyllä toimivat. Ladatessa peli valittua "fx failed to load". Dos-versio on 5.0. Mitä tehdä?

Kako-Kalle
Kuulostaa muistin loppumiselta kesken. -nn.

Miten pelin saa tallennettua kunnolla? Kun lataan viimeiseen kenttään tallennetun tilanteen, en olekaan päässyt yhtään kenttää läpi!

Auttakaa

Ultima Underworld

En löydä Vas-riimukiveä sieltä, missä sen teidän ohjeiden mukaan pitäisi olla. Entä mistä löytyy maagin etsimä Gurstang?

J.R.

Ultima 5

Missä on alamaailma ja miten sinne pääsee?

Heikki Hartikka

Mitä teen aluksi, eli minne mennä ja mitä tavaroita hakea? Mistä löydän lisävoimaa ryhmääni? Onko paketissa tullee päiäkirjan pätkällä jotain virkaa, vai onko se rihkamaa?

Watlham & Star Trek = 1

F-19 Stealth Fighter

Kuinka päästään lentämään, kun shift+ ei toimi?

Häh?

Toimii, kun painat ALT ja F1 yhtäikaa pohjaan, jolloin näppis muuttuu jenkkinäppikseksi. (ALT-F2 muuttaa takaisin). -nn

KGB

Kuinka toisessa tehtävässä saa amerikkalaisen pysymään huoneistossa?

Comrade Brad

Ei mitenkään eikä tarvitsekaan. -nn

Curse of Enchantia

Pitääkö Mr Fishiltä saada happipullo? Kuinka jäälinnoituksesta päästään pois? Mitä papukaija haluaa? Miten pääsen pois ruudusta, jossa on isot kalterit ja jotain piirejä lattialla?

Comrade Brad

Kalamalja toimii happilaitteena vedessä, Mr Fishille annetaan mato.

Sano papukaijalle "hi" ja se muuttaa sinut sammakoksi. -tl

Olen päässyt ulos kaivosta. Mitä tavaroita kaupungista pitää ottaa? Miten pääsee pois kallionkielekkeeltä?

Arto

Kerää kaikki mitä irti lähtee. Kallionkielekkeellä on kivi, työnnä sitä ja hyppää sen päälle. -tl

Olen mennyt metsän takana sijaitsevaan kylään. Maagi taikoi minut kuilun partalle. Olen kaatanut kiven, työntänyt sähkömiehen mereen ja avannut sillan. Entä sitten? Mukanani on rahaa, köysi, magneetti, klemmari ja sininen kivi.

Piraatin poika

Tarvitset hanskat, jotka löytyivät vuoriston ensimmäisestä syvängestä. Pane hanskat käteesi ja työnnä jätös pois edestäsi. -tl

Miten saan hautakiven ja mistä löytyy valkosipulileipä? Miten pääsee kaupungissa olevan ravintolan portsin ohi? Miten pääsee nukkuvien meksikolaisen ohi kaupungissa?

T.S.

Dracula ilmestyy hautakiven taakse, kun olet ensin taistellut sen kanssa lapiolla. Työnnä hautakivi sen varpaille, mene vasemmalle ja löydät

valkosipulileivän. -tl

Alone in the Dark

Lehdessä 3/93 oli ratkaisu, jossa sanottiin, että pimeässä huoneessa oleva kivinen ovi aukeaa jalokivellä. Pitäisikö jalokivi työntää johonkin tiettyyn kohtaan ovesa? Mitä hyötyä labyrintistä on, jos ei mene oven suuntaan? Entä tavaroista, joita ei tarvitse kerätä, esimerkiksi kirjat?

Jussi-Laine JCM

Muistaakseni ei. Labyrintistä aukeaa kaksi ovea. Kirjoista saa hämääriä vinkkejä. -nn

Maniac Mansion

Vaikka minulla on lehden läpipääsyohteet, en pääse lihansyöjäsia ylös. Miten Meteor Messia voi pelata, kun se ei ota dimeä? Sähköt on korjattu.

Avuton tunari

Dimeä pitää kokeilla raha-aukkoon, ihmissyöjäsia kiivetään osoittamalla kasvin yläosaa. -tl



Gobliins

Tasojen 2–22 koodit:

vqvqfde	dcpkome
icigcaa	ewdfnni
ecppcc	tngtov
ftvkfen	tevrpm
hqwftw	iqdnkqo
dwnbgw	cdepurj
jcjcjhm	nadaks
icvgcgt	nngntto
lqpcctj	lgwfgus
hnwvfka	tongfvc
ftqjtlb	

Viimeisen tason ratkaisuohe: ammu velhoa ritsalla. Velho muuttuu lepakoksi ja ottaa ampujan kiinni. Taio pulloa, jolloin se muuttuu portaaksi. Mene tappelijalla luurangon siipiluon päähän. Taio velholla lepakko. Nyt lepakko muuttuu torakaksi ja ottaa taikojan kiinni.

Lyö tappelijalla torakkaa, jolloin tämä muuttuu hämähäkkiksi ja ottaa tappelijan kiinni. Ammu ritsalla hämähäkin lanka poikki, vie keräilijällä säkki siihen kohtaan, johon tappelija putoi. Jätä keräilijä säkin viereen. Nyt taio hämähäkkiä, jolloin se muuttuu kolmeksi pikku hämähäkkiksi, jotka putoavat suoraan säkkiin. Kerää nopeasti keräilijällä säkki ja käytä sitä. Tadaah!

Palle

ensimmäistä pääkalloa vasemmalta jne.

Alexander Guybrush

KGB

Tiedoksi nimimerkille **Please help me** numerossa 5/93. Itsekään en saanut baarimikkoa järkkäämään minua klubin jäseneksi. Siispa marssin suoraan klubille ja annoin pitäjälle 30 taalaa.

Apua kaipailli myös **Maksim Ru-kov** (Pelit 4/93). Aseen äänen-vaimentamiseen saa, kun on karanut huoneesta asunto kahdeksais-

sa, johon on joutunut tutkittuaan sitä mummon poistuttua. Kun Hollywood tulee takaisin paikalle, kolkkaa hänet ja ota ase. Polaroidikameran saat saman asunnon kaapista.

Lemmings 2

Apua **Joona Palasteelle**. Skottien vimppa: laita neljänestä sopulista laulaja kuopan pohjalle siten, että vain yksi sopuli jatkaa matkaansa. Sopulin ollessa ruohon lopussa, tee tästä ilmapallo siten, että se nousee sementtien välistä. Räjäytä nouseva

sopuli, jolloin saat aikaan pienen loven vihreään seinään.

Vapauta yksi sopuli laulusäteen ulkopuolelle käyttämällä hyppyvoimaa. Kun tämä jatkaa matkaansa, tee hänestä kiipijä ja hyppää kiinni seinään. Sopulin kiivettyä loven kohdalle, laita tästä tykkimies. Sopulin tulisi ampua vihreään seinään aukko ja lentää vasempaan sementtiseinään, kimmoten seinästä takaisin oikealle.

Sopuli jatkaa matkaansa oikealle, mutta kääntyy kyllä takaisin vasemmalle. Tee silta veden yli ja vapauta tanssivat sopulit.

Luolasopulien vimppa: täytä oikealla oleva kuoppa maalla siten, että sopulit pystyvät kävelemään luurangon luokse. Miekkaile pään läpi ja hyppää aivan kivien pästä kiinni luurangon shimmerillä.

Sopuli kiipeää luurankoa pitkin vasemmalle ja tippuu pian alas. Siinä käännä sopulin, joten tee silta pieneltä alustalta oikealle. Sopulit tippuvat kotipesän yläpuolelle, joten käytä kaivajaa viimeiseksi.

Janne

Serpent Isle

Nimimerkit **Magelord ja Tuskastunut** (Pelit 6/93): Nightmare-hevosien kanssa pitää menetellä seuraavasti. Avaa vivusta vääntämällä huone, jossa nainen nukkuu. Herätä hänet Awaken-taialla, jonka jälkeen johdata hänet hevosen luo.

Magelordille tiedoksi, että loputtomassa käytävässä on vaikeasti haettava illuusioseinä. Moonshadesta länteen on pieni rakennus metsässä. Talon vieressä olevassa kopperossa on Blackrock Order Serpent. Vaan mistä avain oven?

Trekkie

Star Control 2

Nimimerkille **PH 77 ja Ai vai ei enää...** Syreenien haluttomuudesta hyökätä Myconien kimppuun selviää ostamalla melnoormeilta historiallista tietoa, kunnes he kertovat Myconien Deep Children -operaatiosta. Tämän jälkeen mene syreenien luo ja Talana valtuuttaa sinut hakemaan aluksia.

Juffe

Ilwrathit saa pknukien kimpusta menemällä jonnekin suunnilleen (30.0, 300.0) tienoilla olevaan aurinkokuntaan ja käyttämällä Umgah Casteria. Sylandrojen tuhkokoodin saa kunhan olet ensin kohdannut yhden proben.

PC-Man

Wizards 6

Nimimerkki **Tekniikan ihmelapsi** (Pelit 5/93): kääntösillan säätämisen painojärjestys on safety, pump, coil wrap, tuss, safety, winder.

Erkki Linholm

KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU

Osallistu kilpailuun ja

VOITA CD-I!!

Tällä kertaa kyselemme huiman palkintomme yksityiskohtia. Philipsin CD-I:hän taistelee vahvasti paikastaan joka kodin viihdekeskuksena, mutta millainen itse laite siis oikeastaan on?

Vastaa oheisiin kysymyksiin (tyyliin 1.a) postikortilla ja lähettä kortti osoitteeseen

Pelit
CD-I
PL 64
00381 Helsinki.

- CD-I on
 - CD-soitin
 - Photo-CD
 - CD-pelikone
 - CD-video
 - CD-karaoke
 - CD-opiskelukone
 - kaikkea edellä olevaa
- CD-I:ssä on värejä
 - 256
 - 16 miljoonaa
 - 10 miljoonaa
- CD-I liitetään
 - televisioon
 - monitoriin
 - stereoihin
- Mitä seuraavista haluaisit CD-I:n ohjelmistoon
 - pelejä
 - musiikkivideoita ja muuta musiikkia



- kielikursseja
- kulttuuria
- maantietoa, historiaa
- kitara-, valokuvaus- ym. kursseja
- lastenohjelmia
- elokuvia

5. Pitäisikö Pelit-lehden käsitellä myös

- CD-I:tä
- Amiga CD-32:tä
- 3DO:tä
- Segan Mega-CD:tä
- Nintendon tulevaa CD:tä
- CD-ROMia

Vastanneiden kesken arvotussa Voittajan Palkintopakettissa on:

CD-I, arvo 3 995 markkaa
Kauko-ohjain + Touchpad-peliohjain, arvo 600 mk

Valinnan mukaan kolme ohjelmaa seuraavista:

- 1) Escape from Cybercity, 2) Inca, 3) Tennis, 4) The Palm Springs Open (golf), 5) Rock Guitar -yksityistunti, 6) Compont's Interactive Encyclopedia -tietosanakirja (26 osaa) tai 7) Time-Life Photography -valokuvauskurssi

Muista mainita ne kolme ohjelmaa, jotka haluaisit. Arvo saattaa paketista riippuen nousta jopa 2 800 markkaan!

Kaksi seuraavaa saa lohdutus-palkintoina Philipsin The Bean -taskulaskimen.

Vastaukset siis postikortilla **15.12.1993 mennessä**. Muista mainita myös oma nimesi ja osoitteesi! Voittajan nimi julkaistaan Pelit 1/94:ssä, mutta palkinnot tulevat kotiin

JO JOULUKSI!

KUÖPELIT

Jos vastustat sä väkivaltaa, nyt silmäs' sulje, korvas' salpaa, sun elämäs' on yhtä juhlaa, älä sitä tähän tuhlaa!

(Kaikki sarjan henkilöt ja runot ovat täysin tekaistuja)



KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU

Voita aito Wallu!

Vastaamalla yksinkertaiseen kysymykseen (Kuinkas muuten, kun Wallusta on kysymys...) voit voittaa **Punaniska-alpparin** tekijöiden nimmareilla koristeltuna! Kyseinen monen markan kysymys kuuluu: **Mikä ei kuulu joukkoon ja miksi?**

■ **Punaniska** ■ **Lämsänperäläiset** ■ **Nalle Puh** ■ **Apina Kapina**, ■ **Hessu-kissa** ■ **Mikrokvikausi** ■ **Kyöpelit**.

Oikein vastanneiden kesken arvotaan kymmenen Punaniskaa. Ja naurettavimman vastauksen lähettäjä saa **Punaniska-albumin n:o 2 alkuperäisen kansipiirroksen!** (Kyseessä on todellinen keräilyharvinaisuus, sillä se eroaa julkaistusta versiosta yhden yksityiskohdan verran. Vertaa ja hämmästy!) Lähetä vastauksesi postikortilla **1.12.93 mennessä** osoitteella

Pelit
Voita Wallu
PL 64
00381 Helsinki



Apina Kapina.



Punaniska. Kakkoskannen alkuperäisasussa.

Hessu-kissa.

Larry laski oikein

Larry selvisi Pattyn luo teidän avustuksellanne, sillä apua Larry sai peräti 552 kortissa.

Palkintojakin jaettiin paljon. Seuraavat kaksi vielä onnellisempaa saivat Pelit-kassin:

Tero Poikonen, Lohja
Jarkko Virtanen, Tampere
Teemu Keltanen, Puumala
Patrik Nymark, Pietarsaari
Eero Lallukka, Savonlinna
Seuraavat kaksi vielä onnellisempaa saivat Pelit-kassin:
Timo Kokkonen, Siilinjärvi
Jarkko Lehtinen, Kausala



Lämsänperäläiset.



Nalle Puh © Disney.

Riftwar oli vaikea (kuten arvasimmekin)

Lehdessä 5/93 kysyimme kolme kysymystä Riftwar-tarusta. Vastaukset ovat:

1. Sarjan ensimmäisen osan nimi oli Magician, muut kaksi osaa ovat Silverthorn ja Darkness at Sethanon.
2. Taikurin oppipojan nimi on Pug.
3. Dynamix sijaitsee Eugeneessa, Oregonissa Yhdysvalloissa.

Vastauksia tuli vain 49 kappaletta, ja vääräkin oli aika runsaasti mukana. Vastaajista lähes puolet oli tyttöjä. Mistäköhän moinen johtuu, lukijatutkimuksen mukaan kun tyttöjä on vain muutama prosentti? Ja kiitoksia korjauksesta: Riftwarissa on todella jo neljä osaa ja sen neljännen osan nimi on Prince of the Blood. Arvoimme palkinnot oikein vastanneiden kesken ja onnelliset voittajat ovat:

Paula Helenius, Nokia voitti Magician-kirjan tekijän nimikirjoituksella sekä pelin,
Sami Varjo, Kangasniemi
Jukka Lång, Jakkula
Lassi-Pekka Kurkijärvi, Kangasala
Emilia Linden, Helsinki ja
Antti Hätälä, Espoo voittivat kukin pelin ja T-paidan.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.



"COMPAQIN UUDESSA PRESARIOSSA
ON MUKANA PELIPORTTI.
MENEKÖHÄN FAJAKIN
VIPUUN?"

"The Intel Inside logo is a trademark of Intel Corporation."



Intel 486sx25
14" SVGA-monitori
100 Mt kiintolevy
DOS 6.0, Windows 3.1
Hiiri + peliportti + pelit
ClarisWorks

10.995,-

Kunnon pelit ja vehkeet kiehtovat niin pienempiä kuin isompiakin poikia. Uusi **Compaq Presario** villitsee taatusti hurjimmankin pelurin. Sen mahtava suorituskyky pyörittää peliä kuin peliä ja kiidättää Sinut huimiin seikkailuihin. Lisäksi korkeatasoinen värinäyttö antaa uutta ulottuvuutta niin pelin kuin työnkin pyörteisiin. Ja mikä parasta, Presariossa on valmiiksi asennettuna ClarisWorks-monitoimiohjelmisto hyötykäyttöön sekä Nintendon "Mario is missing" -peli ja Grand Slam -tennispeli.

Helppo ja hauska **Compaq Presario** on valmis mikro koko perheelle. Ja kun keskusyksikkö ja näyttö ovat kätevästi yhdessä, se on helppo siirtää paikasta toiseen. **Compaq Presariossa** on ideaa – oletpa himopelaaja tai armoton työnarkomaani.

Tule kurkistamaan uutta koko perheen Presariota lähimmälle jälleenmyyjällesi. Yhteystiedot saat numerosta **9800-COMPAQ (9800-206 720)**.

COMPAQ

PELIT

English Summary

Alfred Chicken (Ocean) The cute chicken makes you play again and again. But why aren't there any level codes or game saving?

Blastar (Core Design) yet another playable shoot'em-up.

Blob (Core Design). It's a budget game, isn't it? Simple and quite fun to play.

Dark Sun (SSI/U.S. Gold) Apparently a rush job, but a promising new start anyway. The last hope for SSI?

Dracula (Psygnosis) Has Psygnosis hired ID Software? Good, but so are the numerous 3D shareware offerings.

Flight Simulator 5.0 (Microsoft) Amazingly fantastic sceneries, but somehow it's just an update version, not a real new simulator.

Gateway 2 - Homeworld (Legend) is not as good as the first one, but graphics are wonderful.

Global Gladiators (Virgin) Animations are fine, scrolling is not.

Ishar 2 - Messengers of Doom (Silmaris/Daze Marketing) is a traditional 3D roleplaying game. Surprisingly interesting, however.

Jurassic Park (Ocean) Just like the movie: above average, nice visual effects. PC-version has a lot of sound bugs.

Mig 29 1.0 (Spectrum Holobyte) It's like a nightmare to fly Mig after you've flown Falcon as a veteran! Apart from the joystick calibration and some other bugs, the game is of the same great quality that we expect from Holobyte.

NHL Hockey (Electronic Arts) A big round of applause: all the famous Finnish icehockey professionals including The Most Famous Teemu Selanne are there!

One Step Beyond (Ocean) is a puzzle game meant for novices. Simple and easy.

Overdrive (Team 17) is of the normal high Team 17 quality.

Pirates Gold (MicroProse). Old classic in new clothes. More evolution would have been appreciated.

Privateer (Origin/Electronic Arts) The old Elite fans say it's boringly simplistic and repetitive, the newcomers love it.

Qwak (Team 17). For a budget game it's excellent. Play with a friend and enjoy.

Railroad Tycoon Deluxe (MicroProse) could have been released as a data disc.

Return to Zork (Infocom) The beta version made us believe in CD-ROM: this could be THE game.

SEAL Team (Electronic Arts) is a real soldier simulator. Requires wits and strategy. Lots of room for improvement, hopefully this is not the last of its kind.

Simon The Sorcerer (Adventuresoft) Funny, eh? Somehow the jokes are a bit forced and it's too much Lucas.

Soccer Kid (Krisalis). Nice idea to combine the most famous kinds of British gameplay: soccer and platforms. But something is missing.

Strike Commander: Tactical Operations (Origin/Electronic Arts) is too difficult, in fact it's meant for masochists. Otherwise impressive.

Stronghold (SSI/U.S. Gold) The excellent idea of the game has been destroyed by the unnecessary trickery, which makes the game a pain.

V For Victory: Gold-Juno-Sword (Three-Sixty Pacific/Electronic Arts) The whole series is great, this one's the greatest.

Warlords II (SSG/Electronic Arts). Nowadays you seldom find a game, where the programmers have concentrated on playability. This one's it. Great.

Wing Commander Academy (Origin/Electronic Arts) Astoundingly limited in every respect.

Tulossa

Jouluruuhka pelirintamalla

Suurin piirtein kaikki mahdolliset pelit, joista on puhuttu syksyn aikana tulevat tietysti joulumarkkinoille, mutta tulevatko ne nyt vasta joulukuussa on toinen juttu. Joka tapauksessa ensi lehdessä todennäköisesti muun muassa Elite II, Stardust, Hired Guns, Wonder Dog, Starlord, Terminator Rampage, Aces over Europe, F117, Shadowcaster...

Ratkaistaan

Ensi kerralla mukaan mahtuu todennäköisesti ainakin Veil of Darkness ja Day of the Tentacle. Space Quest vitonenkin on tulossa.

Luvassa upea kilpailu!

Ensi lehdessä selviää Pelit 6/93:ssa olleen lukijatutkimuksen tulokset ja upeitten palkintojen voittajat. Mutta luvassa on myös yhtä upea kilpailu kuin tässä lehdessä. Mitä ihmettä voitkaan voittaa? Sen verran voimme paljastaa, että se on laite...

Pelit 8/93 ilmestyy jo 10. joulukuuta.
Siihen on vain vajaa neljä viikkoa!

PELIT

HEI ODOTTAKAAS VÄHÄN,
MISTÄ SAADAAN UUSI KISSA TÄHÄN?!

MIAU!

TARJOUS
ONNENPÄIVÄ TÄNÄÄN: ILONA
päivän paras valinta!
L90 Food



MORSE

TIETOKONEET

MIKROMAFIA OY on helsingistä käsin toimiva MORSE-mikrojen maahantuonti ja markkinointiyritys. Yrityksen liikevaihdosta pääosan muodostavat yrityksille ja julkis- sektorille toimitetut laitteistot. Yksityisasiakkaiden osuus liike- vaihdosta on noin kolmannes.

Toivomme oheisten tarjousten miellyttävän. Mikäli ne eivät vastaa täysin tarvetta myyjämme kokoavat juuri Teille sopivan paketin hetkessä.

Toimitus tapahtuu 7 vrk:n kuluessa tilauksesta noutona, linja-auto rahtina, tai sopimuksen mukaan.

Hinnat ovat liikevaihtoverollisia käteishintoja ja ovat voimassa tois- taiseksi sitoumuksesta. Myös osa- maksu ja leasing ovat mahdollisia.

Kaikilla laitteilla on vuoden takuu.

386-MIKROT

386DX-40Mhz
8190,-

386SX-33Mhz
7.750,-

486-MIKROT

486DX2-66Mhz
12.250,-

486DX-50Mhz
11.500,-

486DX2-50Mhz
11.250,-

486DX-33Mhz
10.200,-

486SX-33Mhz
8.700,-

486SX-25Mhz
8.450,-

Kaikissa Kokoonpanoissa:

486-MALLEISSA
2* VESA LOCAL BUS
PENTIUM PÄIVITYSKANTA

128 kt cache
4 Mt RAM 70 ns
130 Mt kiintolevy
SVGA WINDOWS KIIHDYTIN
- 1Mt DRAM, 1024*768*256
14" SVGA monitori
- 800*600ni, 1024*768i
AT/E 102 Näppäimistö
MS-yhteensopiva hiiri
- 3 näppäintä, mikrokytkimet
Pöytäkotelo tai minitorni

OPTIOT:

256kt cache	+250,-
4 Mt lisämuisti	+1600,-
Lisälevyasema	+450,-
Kiintolevy 130Mt ->170Mt	+300,-
Kiintolevy 130Mt ->245Mt	+650,-
Kiintolevy 130Mt->345Mt	+1250,-
STEALTH 24 1 Mt VLB	+1050,-
14" ni monitori	+600,-
15" ni monitori	+1250,-
17" ni monitori	+5.300,-
CD-ROM asema	+1.900,-
Modeemi 2400Bd	+550,-
WINDOWS 3.1	+390,-

PALJON MUUTA KYSY !!!!!!!

MIKROMAFIA OY

KALEVANKATU 36, 00180 HELSINKI
PUH. 90 6801486 FAX. 90 6801470